
SOURCE
SONDERHEFT COUNTER-STRIKE
WWW.PCACTION.DE
PC ACTION
1/2006, JUNI
€ 6,99
Österreich € 7,50; Schweiz sfr 13,-; Dänemark dkr 59,-; Italien, Spanien, Frankreich, Griechenland € 8,70; Holland, Belgien, Luxemburg € 7,90
UNZENSIERT: AB-16-DVD!
DVD
4,6 GByte Daten
16
usk
SHADOW OPS
RED MERCURY
VOLLVERSION: SHADOW OPS: RED MERCURY
MEHRSPIELER- & EGO-SHOOTER IN EINEM!
ALLES ZUM BELIEBTESTEN MEHRSPIELER-SHOOTER ALLER ZEITEN!
COUNTER-STRIKE SOURCE
• MODS
• KARTEN
• TAKTIKEN
UND VIEL MEHR
VON DEN SHOOTER-EXPERTEN DER PC ACTION: DIE BES ODS, DIE BELIEBTESTEN KARTEN,
DIE ERFOLGREICHSTEN TAKTIKEN, DIE COOLSTEN SCHÄRFSTEN CS-MÄDELS U. V. M.
AUF DER HEFT-DVD: ÜBER 1.200 M GABYTE MAPS & MODS:
ODS: • DYSTOPIA • EMPIRES • HALF-LIFE 2 CTF • SOURCE FORTS
MODS: • DAS ROBOSS • MINERVA METASTASIS • RAVENHOLM • THE ISLAND U. V. M.
4 195756 706996 01

Die Redaktion

CHRISTIAN BIGGE
ACTION- & ONLINESPIELE, EGO-SHOOTER
... hat beim Lesen Dinge entdeckt, die er tatsächlich selbst noch nicht wusste. Zum Beispiel menschliche Züge an den Kollegen. Unfassbar!



JOACHIM HESSE
EGO-SHOOTER, ACTION-ADVENTURES
... fordert die Todesstrafe für Unwissende, die *Counter-Strike* ohne Bindestrich schreiben und jobbt halbtags bei der BPjM.



AHMET ISCITÜRK
ACTIONSPIELE UND EGO-SHOOTER
... kann mit *Counter-Strike* und Mehrspieler-Shootern generell immer noch nichts anfangen. Aber ein Mann muss tun, was ein Mann tun muss.



ANDREAS BERTITS
STRATEGIE- UND ROLLENSPIELE
... kann es gar nicht glauben, dass es tatsächlich warm geworden ist und packt schon seine Badehose und den Bikini aus – für seine Frau natürlich.



MARC BREHME
ADVENTURES, MAPS UND MODS
... wechselt die blutigen Verbände an seinen vom Sonderheft geschundenen Händen und fordert *Counter-Strike Source* für die PSP.



RALPH WOLLNER
SPORT- UND RENNSPIELE
... träumt nur noch von Granaten und Bomben, statt von leicht bekleideten Mädels. Das wird sich hoffentlich bald wieder ändern ...



HARALD FRÄNKEL
ACTIONSPIELE UND EGO-SHOOTER
... findet ja, dass dieses Sonderheft erst ab Seite 88 richtig interessant wird und fragt sich, ob *Counter-Strike*-Spieler Spaß verstehen.



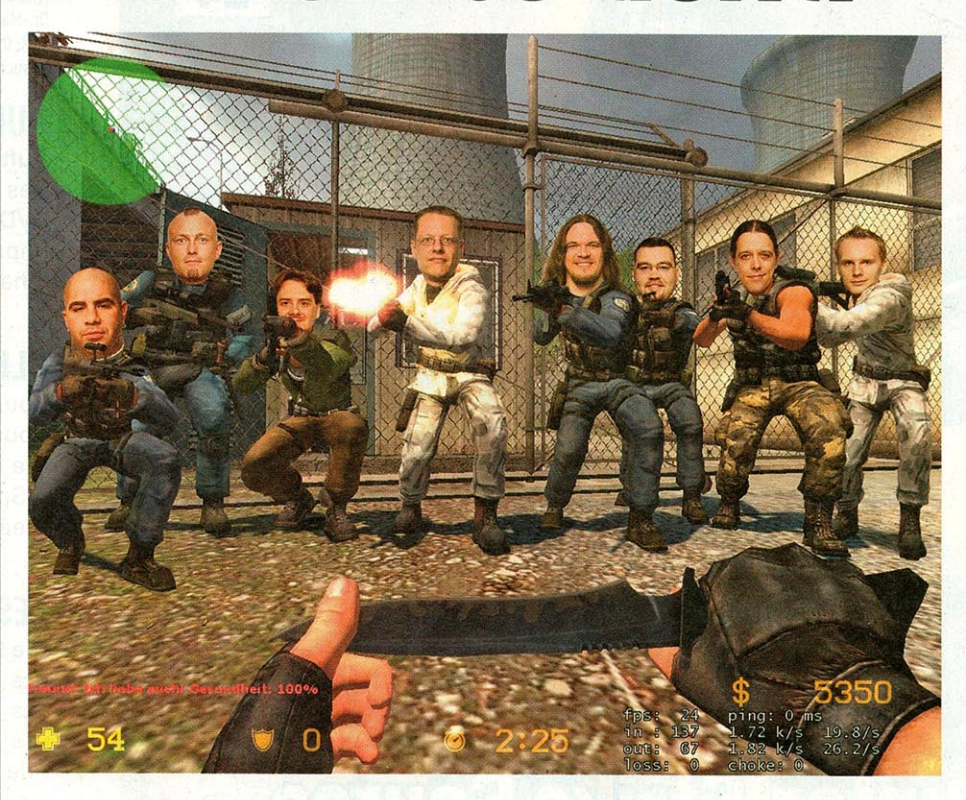
LUKASZ CISZEWSKI
MEHRSPIELER-SHOOTER UND ACTIONSPIELE
... hält sich für den besten *Counter-Strike*-Spieler der Welt und gründet einen eigenen Clan: das Golden-Shower-Team (GST).



HEINRICH LENHARDT
ACTION- & ONLINESPIELE, EGO-SHOOTER
... ist beeindruckt, wie seine Kollegen auch ohne seine Mitarbeit ein derartiges Meisterwerk an Kompetenz auf die Beine gestellt haben.



Die Bombe tickt!



Der Frühsommer ist da! Die ideale Zeit, sich mit Freunden einzusperren und eine Runde *Counter-Strike* zu spielen!

Wollner: Auch im echten Leben campiere ich gern. Warum also nicht auch auf meiner Lieblings-Karte de_dust? Allerdings schade, dass ich mir da nur solchen Waffenkram kaufen kann – ein Gaskocher oder ein Gesellschaftsspiel wären für fachgerechtes Camping eigentlich besser ...

Hesse: Ja, ja, wir haben verstanden, Sie verkappter Holländer. Lassen Sie uns lieber über unser spitzenmäßiges *Counter-Strike*-Sonderheft reden!

Bertits: p0wned! Hesse is teh d00m 3D! l33t! w00t!!!!1 Cheata!!

Brehme: Ich entschuldige mich für meinen zwergenwüchsigen Kollegen. Bertits sind die nächtelangen *CS*-Sessions auf den Freak-Servern irgendwie nicht bekommen.

Bertits: Oh Gott, was ist nur mit mir los! Gestern beim Verkehr mit meiner Angetrauten zwang mich eine unsichtbare Macht, „Fire in the hole!" zu rufen. Das ist voll lame. Arghh! W00t, teh doom, n00b! ROFL!

Iscitürk: Los, schlagen wir ihn zusammen, der merkt das in seinem Zustand sowieso nicht!

Bigge: Sie sind ein fürchterlicher Unmensch, Iscitürk. Haben Sie kein Mitgefühl? Ich bin für psychische Gewalt, die hinterlässt keine blauen Flecken. Ich gehe nie wieder zurück in den Bau! Für niemanden!

Fränkel: Ruhe! Unsere Leser wollen wissen, wofür sie ihre sauer verdienten Kröten verprasst haben. Also sagen Sie mal an!

Iscitürk: Mir gefällt der Clan-Steckbrief am besten! Wir haben mit www.counter-strike.de eine Umfrage veranstaltet: „Welches sind die beliebtesten *CS*-Clans?" Die Sieger stellen wir hier im Heft vor. Einfach fett. Genau wie Herr Brehme ...

Ciszewski: Ich habe die Entstehungsgeschichte von *Counter-Strike* auf unsere Heftseiten gebannt. Außerdem gibt es Profi-Clan-Taktiken zu den Karten. Wenn das nicht cool ist.

Wollner: Und mit meinen – mit Experten erarbeiteten – *CS*-Profi-Tipps können sogar gestandene Superspieler noch etwas lernen. Hoffe ich jedenfalls.

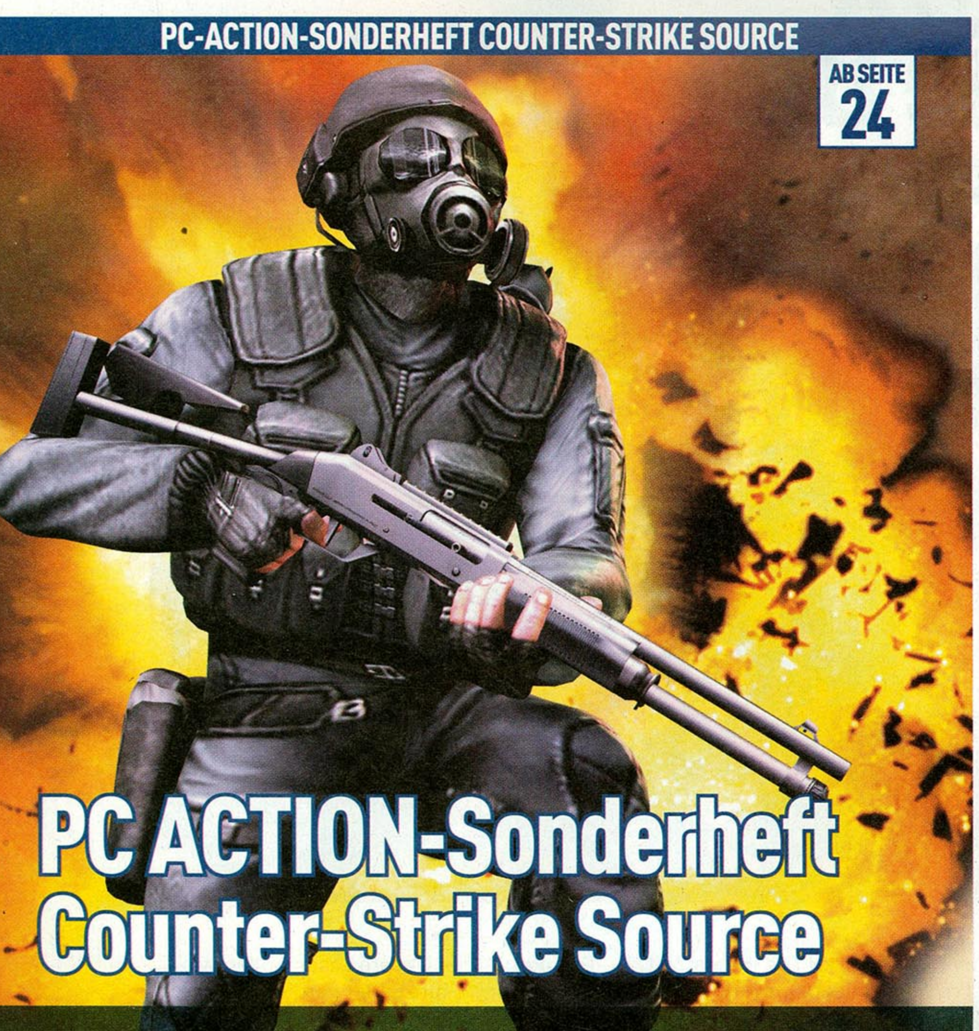
Brehme: Logisch, dass wir auf die DVD jede Menge erstklassiger Mods und nützlicher Zusatzinhalte gepresst haben. Wer all das Zeugs ausprobieren will, muss 100 Jahre alt werden.

Hesse: Also, ich finde auch den Artikel sehr hilfreich, der erklärt, wie man daheim schnell eine Netzwerk-Party steigen lässt. Ich komme ja sonst nie unter Leute!

Bigge: Langweilen Sie uns nicht mit Ihrem Privatleben, Hesse! Sie verderben uns ja den tollsten Augenblick der Welt. Nämlich den Moment, wo man wieder einmal stolz zurückblickt und sagt: „Mann, haben wir da wieder ein geniales Heft erschaffen. Das Leben ist schön!"

PC-ACTION-SONDERHEFT COUNTER-STRIKE SOURCE

AB SEITE 24



PC ACTION-Sonderheft Counter-Strike Source

Willkommen zum PC ACTION-Sonderheft zu *Counter-Strike Source*. Was einst als Mod zu *Half-Life* begann, hat die Shooter-Szene revolutioniert, die Mehrspieler-Landschaft mitbegründet. Inzwischen hat sich viel getan – nicht erst seit der Veröffentlichung vom aufgehübschten *Counter-Strike Source* durch Herausgeber Valve. Begleiten Sie uns auf einer Entdeckungsreise durch die Welt des vielleicht besten Mehrspieler-Shooters aller Zeiten. Erfahren Sie, welche Karten, Taktiken und Hilfen die Profis empfehlen. Finden Sie anhand dieses Sonderheftes heraus, wie Sie selbst kinderleicht loslegen können und maximalen Spielspaß genießen. Egal, ob als Einsteiger oder als Profi. Wir wünschen Ihnen dabei viel Spaß!

CS FÜR PROFIS

AB SEITE 60



Noch mehr Spaß mit Counter-Strike!

Wie geht's weiter mit *Half-Life 2* und *Counter-Strike Source*? Entdecken Sie es in unserer Mod-Vorschau. Oder wollen Sie einmal selbst Hand anlegen an den Editor? Wir zeigen Ihnen, wie das geht – im Heft und auf der Begleit-DVD. Cheaten nervt Sie während des Spiels? Es gibt Abhilfe. Mehr dazu ab Seite 76.

PC ACTION
Sonderheft 1/2006

ANSCHRIFT DER REDAKTION:
Dr.-Mack-Str. 77 • 90762 Fürth
FAX: 0911/28 72 435 • **E-MAIL:** leserbriefe@pcaction.de
Besuchen Sie uns im Internet unter www.pcaction.de

RUBRIKEN

BLICKPUNKT

TEST

CS FÜR PROFIS

SEITENSPRUNG

SPIELETIPPS

HARDWARE

DEN KOMPLETTEN DVD-INHALT FINDEN SIE AUF SEITE 6!





COMPUTEC MEDIA

Ein Unternehmen der MARQUARD MEDIA AG
Verleger: Jürg Marquard

Verlag Computec Media AG
Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth
Telefon: +49 911 2872-100
Telefax: +49 911 2872-200
E-Mail: leserbriefe@pcaction.de
Internet: www.pcaction.de

Vorstand Johannes Sevket Gözalan (Vorsitzender), Oliver Menne

Chefredakteur (V.i.S.d.P.) **Christian Bigge**
verantwortlich für den redaktionellen Inhalt.
(Adresse siehe Verlagsanschrift)

Leitender Redakteur Joachim Hesse
Redaktion Spiele Andreas Bertits, Lukasz Ciszewski, Harald Fränkel, Alexander Frank, Ahmet Iscitürk, Ralph Wollner
Redaktion Hardware Thilo Bayer (Ltg.), Christian Gögelein (Stellv.), Marco Albert, Kay Beinroth, Lars Craemer, Daniel Möllendorf, Carsten Spille, Uwe Steglich, Frank Stöwer, Raffael Vötter, Daniel Waadt
Community-Redakteur Marc Brehme
Redaktionsassistenz Bettina Koch
Mitarbeiter dieser Ausgabe Felix Lohmeier & jede Menge Clan-Spieler und Spielerinnen. Danke!
Praktikanten Jonas Cichowlas, Manuel Grundmann, Jürgen Krauss, Christian Schlütter, Sebastian Thöing
Chefreporter Christoph Holowaty
Textchef Wilfried Barbknecht
US-Korrespondent Heinrich Lenhardt

Art Director Andreas Schulz
Layout Carola Giese (Ltg.), Alfonso Costanza, Silke Engler, Anja Grosler, Marco Leibetseder
Bildredaktion Albert Kraus (Ltg.), Tobias Zellerhoff
Titelgestaltung Carola Giese, © Midway/Eidos
CD, DVD, Video Jürgen Melzer (Ltg.), Alexander Wadenstorfer, Björn von Bredow, Thomas Dziewiszek, Dayana Mostbeck, Michael Neubig, Christine Rockenfeller, Michael Schraut, Jasmin Sen

Marketing Director Martin Reimann
Vertriebsleitung Hans Ippisch
Vertriebskoordination Klaus-Peter Ritter
Produktionsleitung Martin Closmann, Ralf Kutzer

www.pcaction.de
Computec Internet Agency GmbH
Redaktion Ralph Wollner (Ltg.), Justin Stolzenberg, Sascha Pilling
Projektleitung & Konzeption Thomas Borovskis (Ltg.), Markus Wollny
Programmierung Marc Polatschek, Stefan Ziegler, René Behme
Webdesign Tony von Biedenfeld

Anzeigen
CMS Media Services GmbH
Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth

Anzeigenleitung
Thomas Knopp,
verantwortlich für den Anzeigenteil. Adresse siehe Verlagsanschrift.

Anzeigenberatung
Wolfgang Menne: Tel.: +49 911 2872-144; wolfgang.menne@computec.de
Silke Pietschel: Tel.: +49 911 2872-254 ; silke.pietschel@computec.de
Katja Thiem: Tel.: +49 911 2872-252; katja.thiem@computec.de
Sven Wedig: Tel.: +49 30 8595464-1; sven.wedig@computec.de
Lars Werkmeister: Tel.: +49 911 2872-255 ; lars.werkmeister@computec.de

Anzeigendisposition Judith Linder; judith.linder@computec.de
Datenübertragung via E-Mail: anzeigen@computec.de
Es gelten die Mediadaten Nr. 19 vom 1.10.2005

AWA ACTA PC ACTION wird in den AWA- und ACTA-Studien geführt. Ermittelte Reichweite 2005: 497.000 Leser

Abonnement
Abo-Service Inland/Ausland, Telefon: +49 89 20 959-125, Fax: +49 89 20 028-111
E-Mail: computec@csj.de, Online: http://abo.pcaction.de
Postadresse:
COMPUTEC Media AG, Aboservice CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München
Abonnementpreis für 12 Ausgaben:
Inland: € 57,60 Ausland: € 69,60

Abo-Service Österreich
Telefon: +43 6246 882 882, Fax: +43 6246 882 52 77, E-Mail: computec@leserservice.at
Postadresse:
Leserservice GmbH, St. Leonharder Str. 10, A-5081 Anif
Abonnementpreis für 12 Ausgaben: € 64,80

ISSN/Vertriebskennzeichen 0946-6290/B 50027
Mitglied der Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e. V. (IVW), Bad Godesberg.

Vertrieb und Einzelverkauf: Burda Medien Vertrieb GmbH, Arabellastraße 23, 81925 München
Druck: RR Donnelley Europe, ul. Obroncow Modlina 11, 30-733 Krakau, Polen



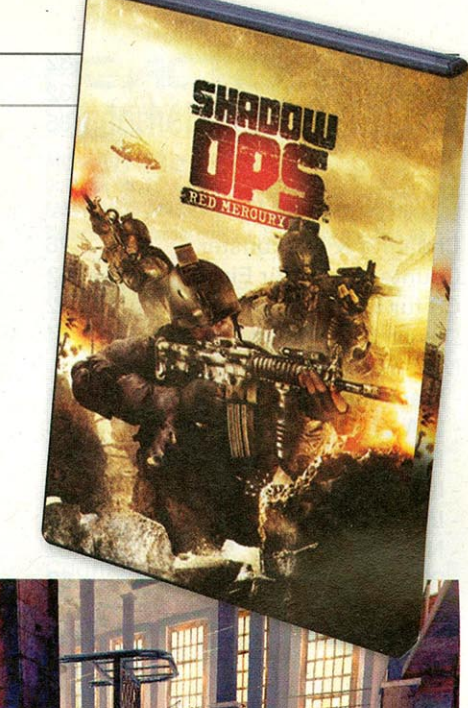
MARQUARD MEDIA

Deutschsprachige Titel: SFT, WIDESCREEN, PC GAMES, PC GAMES HARDWARE, PC ACTION, PLAYZONE, XBOX-ZONE, N-ZONE, KIDS ZONE, EDGE, CVG, PSW, PSM, DAS OFFIZIELLE XBOX-MAGAZIN, COSMOPOLITAN, JOY, SHAPE, CELEBRITY.
Internationale Zeitschriften: Polen: COSMOPOLITAN, SHAPE, CKM, MAGAZIN SPORT-OWY, PLAYBOY. **Ungarn:** JOY, SHAPE, FITT MAMA, CKM, PLAYBOY, HORIZON. **Internationale Tageszeitungen: Polen:** PRZEGLAD SPORTOWY, TEMPO, SPORT

DIE PC ACTION 8/2006 ERSCHEINT AM 21. JUNI 2006.

VOLLVERSION SHADOW OPS: RED MERCURY

Bürgerkrieg in Syrien, Rebellenhatz im Kongo, Terroristenjagd in Russland, Bombenanschlag in Paris – als US-Spezialagent sollen Sie virtuell für Ordnung sorgen und eine atomare Katastrophe verhindern!



- Ego- und Mehrspieler-Shooter in einem
- Über 20 Einzelspieler-Missionen
- 14 Mehrspieler-Karten für bis zu 32 Zocker
- Vier unterschiedliche Mehrspieler-Modi: Deathmatch, Team-Deathmatch, Capture the Flag, Eskorte
- Hintergrundgeschichte um eine Mini-Atombombe in Terroristenhand
- Krachender THX-Sound sorgt für packende Atmosphäre
- *Unreal Warfare*-Engine garantiert detaillierte Charaktermodelle
- Erschienen: Dezember 2004





GENRE	Ego-Shooter
VORAUSSETZUNG	1 GHz, 256 MByte RAM
MEHRSPIELER	Ja, für bis zu 32 Spieler
INTERNET	www.atari.com/shadowops

DVD-Inhalt:

VOLLVERSION:
Shadow Ops: Red Mercury

SPIELERFORUM:
Counter-Strike Level-Tutorial

Counter-Strike: Maps
- cs_coldera
- cs_de_dumonde
- cs_de_lostworld_v1.1
- cs_stormtrain

Counter-Strike Source: Maps
- css_fy_akumal
- css_pcapack2

Counter-Strike Source: Profi-Scripts:
- Config 1
- Config 2

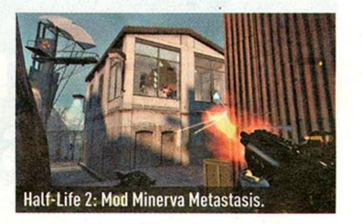
Half-Life 2: Mods (Einzelspieler)
- Das Roboss
- Minerva Metastasis
- Mistake of Pythagoras
- Ravenholm
- Ravenholm (deutsche Übersetzung)
- Return of the Resistance
- Substance
- The Island

Half-Life 2: Mods (Mehrspieler)
- Dystopia
- Empires V1 Beta
- Empires V1.03 Beta-Patch
- Empires V.1.031 Beta-Patch
- Garrys Mod
- GMod 9.0
- HL2 CTF

PATCHES!

Bitte beachten!

Die uns von den Herstellern zur Verfügung gestellten Vollversionen sind in der Regel auf die neueste Version gepatcht. Um Ihnen die Vollversionen auf unseren DVDs bereitstellen zu können, sind manchmal Veränderungen der Installationsroutinen notwendig. Aus diesem Grund kommt es vor, dass Internet-Patches zur Verkaufsversion der Spiele nicht mit unseren Vollversionen funktionieren. Bedenken Sie deshalb: Sollten Sie dennoch solche Updates verwenden, können wir die Funktionsfähigkeit der Software nicht mehr garantieren.


Half-Life 2: Mod Minerva Metastasis.

Shadow Ops (Vollversion)

Endlose Gegnerwellen, konstanter Munitionsmangel – willkommen in der Kriegshölle! Doch mit unseren Tipps und Tricks zum Taktik-Shooter SHADOW OPS: RED MERCURY retten Sie die Welt im Handumdrehen.

ALLGEMEINE TIPPS

Der Schwierigkeitsgrad

In der Vollversion der PC ACTION-Ausgabe 2/2006 gibt es drei verschiedene Schwierigkeitsstufen sowie den Delta Force Modus. Prinzipiell unterscheiden sich die Stufen durch den Schaden, den Sie mit Ihren Waffen austeilen, den Schaden, den Sie bei einem Treffer erleiden und der Anzahl an Munition und Erste-Hilfe-Kästen, die auf den Karten verteilt sind. Geht die Gesundheitsanzeige auf null zurück, beginnen Sie den Level von vorn. Eine Besonderheit ist der Delta Force Modus: Hier spielen Sie auf der höchsten Schwierigkeitsstufe, fangen aber das komplette Spiel von Neuem an, wenn Sie den virtuellen Tod finden.

Deckung suchen!

In den Einzelspielermissionen gibt es genügend Möglichkeiten, hinter Trümmern und Containern Deckung zu finden. Nutzen Sie sie! Halten Sie die rechte Maustaste gedrückt, um in den Zoom-Modus Ihrer Waffe zu gelangen, und benutzen Sie die Bewegungstasten, um hinter Ihrer Deckung hervorzuspähen und kurze Salven abzugeben. So sind Sie für die Gegner ein kleineres Ziel.

Sparen Sie Ihre Munition!

Gerade in den schwierigeren Spielmodi kann Ihnen schnell die Munition ausgehen. Schießen Sie deshalb stets in kurzen Salven auf heranstürmende Gegner. Das spart nicht nur Munition, Sie erhöhen auch Ihre Treffgenauigkeit.

Kopfsache

Zielen Sie unabhängig von Ihrer Bewaffnung stets auf die Köpfe Ihrer Gegner. Während diese einige Körpertreffer wegstecken können, endet ein Kopfschuss für den Feind sofort und ausnahmslos tödlich.

Erste-Hilfe-Kästen geschickt einsetzen

Sammeln Sie nicht sofort jedes Erste-Hilfe-Päckchen ein. Es ist häufig besser, ein Medikit zunächst liegen zu lassen, um es zu einem späteren Zeitpunkt, wenn Sie es dringender brauchen, aufzunehmen.

Wer suchet, der findet!

Erkunden Sie jeden Zentimeter der Karte, um versteckte Gegenstände wie Medikits, Munition oder stärkere Waffen zu finden. Öffnen Sie jede Tür, die Sie sehen!

Stationäre Geschütze benutzen

Im Verlauf der Kampagne stoßen Sie immer wieder auf stationäre Geschütze wie Maschinengewehre und Flaks. Diese deuten an, dass Sie es in kurzer Zeit mit mehreren Gegnerwellen zu tun bekommen. Benutzen Sie also das Geschütz (F-Taste), um sich gegen die heranstürmenden Kontrahenten zur Wehr zu setzen.

Eile mit Weile

Lassen Sie sich Zeit, um alle Gegner einzeln auszuschalten, wenn Sie erst einmal eine sichere Deckung gefunden haben. Benutzen Sie die Pfeiltasten, um einen Blick um die Ecke zu werfen. Vergessen Sie nicht, sämtliche Dächer nach Feinden abzusuchen.

Bomben legen und entschärfen

In vielen Levels ist es nötig, Bomben zu platzieren oder zu entschärfen. Stellen Sie sicher, dass sich keine Gegner mehr in Ihrer Nähe befinden, wenn Sie versuchen, Sprengsätze zu legen oder zu beseitigen. Der Vorgang dauert mehrere Sekunden – in dieser Zeit können Sie sich nicht wehren.

Ohren auf!

Die Soundkulisse verrät Ihnen eine Menge von dem, was alles um Sie herum geschieht. Heranstürmende Widersacher verraten sich meist durch einen lauten Kampfschrei in ihrer jeweiligen Muttersprache. Dadurch ist es für Sie leicht, deren Position zu lokalisieren. Außerdem können Sie am charakteristischen Klacken erkennen, dass gerade eine Granate nach Ihnen geworfen wurde.

Nützliche Teamkollegen

Einige Einsätze bestreiten Sie als Mitglied einer Spezialeinheit. Zwar können Sie den Kameraden keine direkten Befehle geben, jedoch schalten Sie zuverlässig den einen oder anderen Feind aus, wenn Sie eine Auszeit brauchen und Ihre Gesundheitsanzeige in den kritischen Bereich fällt. Sterben können die Computerkameraden dabei nicht.

Befehle befolgen!

Ihre Teamkollegen taugen nicht nur, um Terroristen ins Jenseits zu befördern, Sie geben auch wichtige Tipps per Funk weiter. So melden sie ständig Feindkontakt, verraten Gegnerpositionen und geben Ihnen Ihre nächsten Missionsziele.

Der Kompass

Sollten Sie mal nicht wissen, wie es weitergeht, lohnt sich ein Blick in die Einsatzziele (Tab oder F3). Dort sind neben den noch offenen Aufgaben auch die erledigten gelistet. Und wenn Sie die Orientierung verlieren, zeigt Ihnen der Kompass oben im Bild den Weg zum nächsten Checkpoint oder Missionsziel.

Benzinfässer nutzen

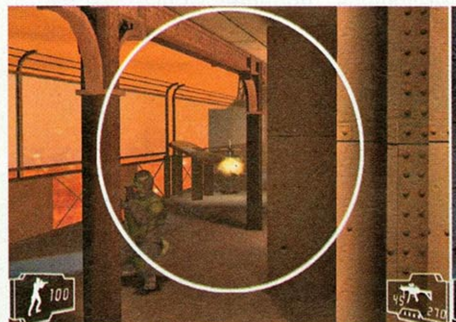
An vielen Stellen finden Sie explosive Fässer. Bleiben Sie möglichst lange in Ihrer Deckung, bis sich einige Gegner um ein solches Fass versammelt haben. Jagen Sie es erst dann hoch!

Cheatcodes

Sollten alle Versuche, die Welt zu retten, trotzdem scheitern, haben wir für Sie noch eine Hand voll Cheatcodes zusammengetragen. Geben Sie diese im Optionsmenü unter dem Punkt Cheats ein:

Cheatcodes	Wirkung
firstlaw	Gott-Modus
madminute	Unendliche Munition
greenlight	Alle Mission anwählbar
corpsman	Reinkarnations-Modus
peterpan	Flug-Modus
intelsitrep	Alle Zwischensequenzen

Boris Gojic



Um Munition und Zeit zu sparen, sollten Sie den Zoom-Modus nutzen und stets auf die Köpfe Ihrer Widersacher zielen.



Vergessen Sie nicht, jeden Winkel der Karten zu erforschen. Ansonsten entgehen Ihnen wichtige Medipacks und Munitionskisten.



Hören Sie auf Ihre computergesteuerten Teammitglieder! Die geben Informationen zu Gegnerbewegungen und Missionszielen.

BLICKPUNKT

Counter-Strike im Wandel der Jahre: Spielermodell aus der ersten Beta (links), der Beta 7.0 (Mitte) und *CS Source*.

1999

2000

2004

»Vom Schicksal gebeutelt: Lichtallergiker.«

Spiel Geschichte!

Im Laufe der letzten sieben Jahre hat sich in Sachen COUNTER-STRIKE eine ganze Menge getan. Was genau, verrät unsere HISTORIE.

Für viele Menschen ist der 19. Juni 1999 ein ganz gewöhnlicher Tag. Doch für die Spielergemeinde, die auch bei strahlendem Sonnenschein zu Hause hockt und auf eine Mattscheibe starrt, ist dieses Datum etwas ganz Besonderes. Der Anfang einer Ära: Zwei amerikanische Heimprogrammierer, Jess Cliffe und Minh Le, basteln eine Modifikation für den brillanten Ego-Shooter *Half-Life* und stellen das Produkt an diesem Tag online. Sie nennen ihr Baby *Counter-Strike*, auf gut Deutsch: Gegenschlag. Die Macher sind begeisterte Anhänger der Taktik-Shooter-Reihe *Rainbow Six* und heißen im Internet „Cliffe" und „Gooseman". Das Prinzip von *Counter-Strike Beta 1.0* ist simpel: Auf vier Karten (Siege, Mansion, Wpndepot und Prison) sollen Terroristen Geiseln bewachen und ihre Gegenspieler, die Antiterroreinheit, daran hindern, die verängstigt guckenden Wissenschaftler in eine so genannte Geiselzone zu führen. Für jede gerettete Geisel und gewonnene Runde gibt es Geld, das die Spieler in Pistolen, Schrotflinten, Maschinengewehre oder Scharfschützengewehre investieren dürfen. Klingt simpel, ist es auch. Noch ahnt niemand, dass sich ein weltweiter Erfolg anbahnt ...

BOMBENSTIMMUNG

Die Herren Cliffe und Le merken, dass *Counter-Strike* immer mehr Shooter-Anhänger begeistert. Sie arbeiten Tag und Nacht an Updates und neuen Konzepten. Zu den folgenden Neuerungen gehören die populären Knarren AK-47 und Desert Eagle, aber auch Details wie eine kurze Wartezeit vor jeder Spielrunde, die nervige Rush-Taktiken verhindern soll. Ebenfalls dabei: Schutzgegenstände wie Kevlarweste und Helm, sowie die Blendgranate, die Feinde für kurze Zeit blind macht. Die Version Beta 4.0, die im November 1999 erscheint, bringt die wohl gravierendste

Vergangenheitsbewältigung

Die Veröffentlichung der ersten *Counter-Strike*-Beta ist mittlerweile sieben Jahre her. Doch wie viele Updates gab es eigentlich? Und wann gingen diese online? Wir wissen es!

1999

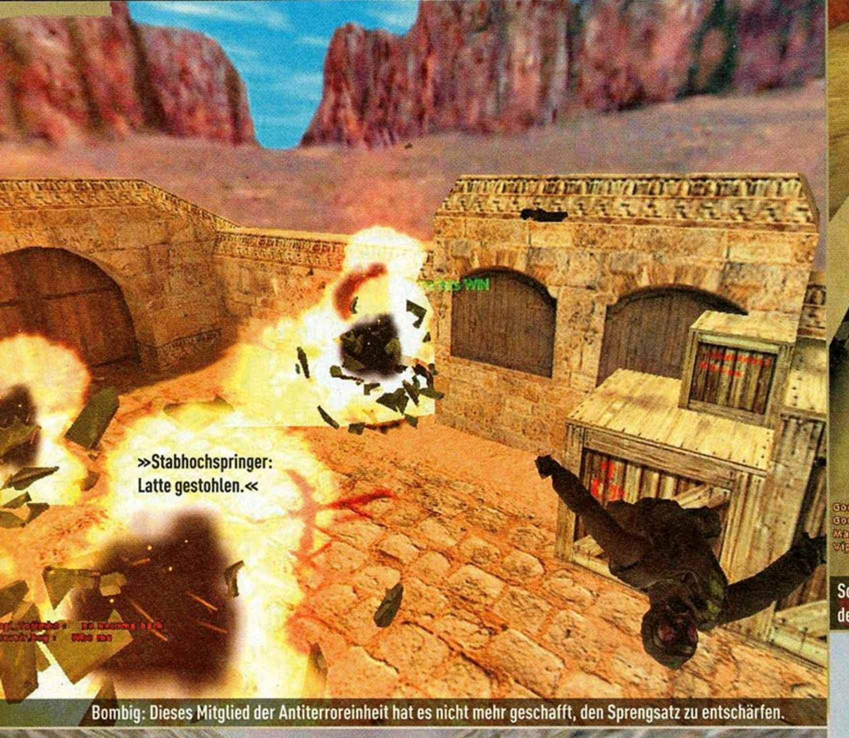
BETA 1.0 (19. Juni 1999)



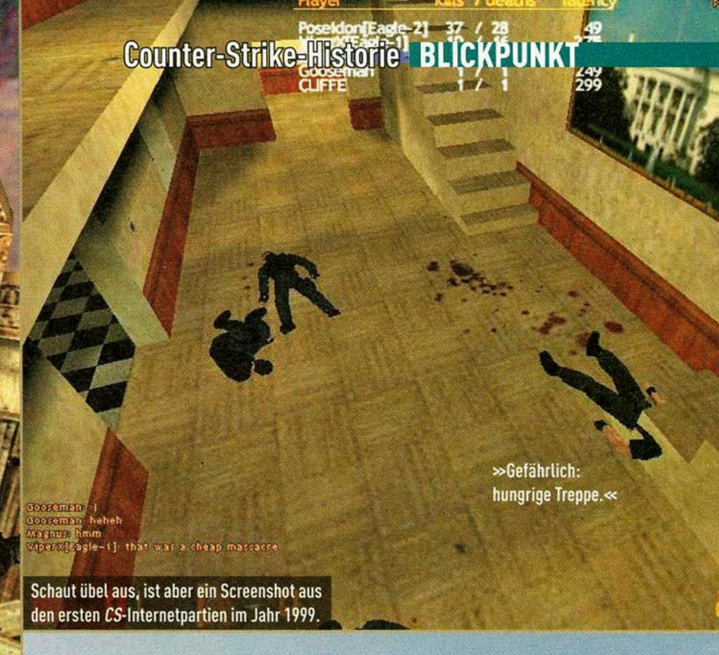
BETA 1.2 (20. Juli 1999)
Das erste Update hieß zunächst Beta 1.9, wurde später aber in Version 1.2 umbekannt. Die wohl gravierendste Neuerung war die Wartezeit zu Beginn jeder Runde. Die verhinderte, dass übereifrige Zocker ihre Gegner beim Waffenkauf über den Haufen schossen.

BETA 2.0 / 2.1 (13./15. August 1999)

BETA 3.0 / 3.1 (14./16. September 1999)


>>Stabhochspringer: Latte gestohlen.<<

Bombig: Dieses Mitglied der Antiterroreinheit hat es nicht mehr geschafft, den Sprengsatz zu entschärfen.


>>Gefährlich: hungrige Treppe.<<

Schaut übel aus, ist aber ein Screenshot aus den ersten *CS*-Internetpartien im Jahr 1999.


>>Ist die Textur alt? Nein, nur mit Perwoll verwaschen.<<

Am 5. Juni 2000 feierte die schicke Karte de_aztec Premiere.

>>War jung und brauchte das Geld: Darth Vader.<<

Ab Beta 6.0 gab es für Terroristen Winterkleidung (im Hintergrund).

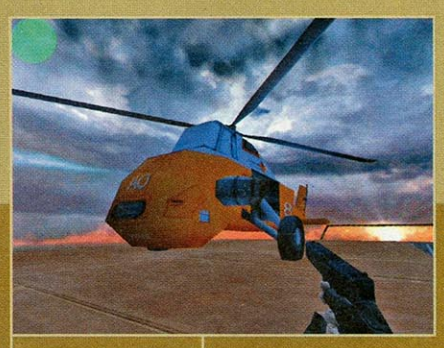
Änderung mit sich: Der Entschärfungs-Modus dreht den Spieß um und lässt die Terroristen aktiv werden. An zwei Bombenplätzen pro Karte soll die Terrorfraktion Sprengsätze anbringen, während die Antiterroreinheit dies verhindern oder – im schlimmsten Fall – die Bombe entschärfen muss. Der große Vorteil an dieser Variante ist, dass die Spieler nicht von der dümmlichen künstlichen Intelligenz der Geiseln abhängig sind. Dieser Spielmodus ist heutzutage aus der professionellen E-Sport-Szene nicht mehr wegzudenken.

LINKE SACHE!

Innerhalb eines halben Jahres erscheinen über ein Dutzend Betaversionen, doch die Fangemeinde verlangt: mehr Waffen, mehr Charaktermodelle, mehr Karten! Mit der Beta 6.0 gibt es also massig Nachschlag: Die französische GIGN-Spezialeinheit, der Arctic-Warfare-Terrorist, die Maschinenpistole MAC 10 und die österreichische Steyr AUG finden ihren Weg in den Mehrspieler-Shooter. Bei der Beta 6.0 dürfen Zocker erstmals die virtuellen Knarren mit der rechten Hand tragen. Hintergrund: *CS*-Designer Gooseman ist Linkshänder, in vorherigen Versionen ließen sich die Waffen ausschließlich links bedienen. Die im März 2000 eingeführten Modi Escape und Assassination finden jedoch wegen des öden und taktiklosen Spielverlaufs keine Anhängerschaft.

VIEL RAUCH UM NICHTS

Mit der Beta 6.5 im Juni 2000 ziehen dunkle Wolken über *Counter-Strike* auf. Nein, wir meinen nicht die vielen verärgerten Fans, die keinen Gefallen an den Änderungen am *Half-Life*-Netzcode finden, sondern die praktische Rauchgranate. Diese macht den Scharfschützen den Spielalltag zur Hölle. Waren die Sniper in früheren Versionen noch übermächtig, können gewiefte Zocker nun



BETA 4.0 (5. November 1999)
Ein Meilenstein in der Geschichte von *Counter-Strike*: Gab es bisher lediglich Geiselszenarien („cs"), gesellten sich mit der Beta 4.0 „de"-Karten hinzu. Terroristen mussten einen C4-Sprengsatz legen, die Antiterroreinheit sollte dies verhindern. Bis heute die klar spaßigere Spielvariante.



BETA 5.0 (23. Dezember 1999)
Das nennen wir Einsatz: Einen Tag vor Heiligabend veröffentlichten Gooseman und Cliffe das fünfte Update. Dieses enthielt zahlreiche spielerische Verbesserungen, die Zocker auf der neuen Bahnhofskarte de_train ausprobieren durften.

BETA 6.0 (10. März 2000)
Neues Jahr, neues Glück? Die zwei neuen Spielmodi („as" und „es") floppten.

BETA 6.5 (5. Juni 2000)
Die Gebürtsstunde von de_cbble und de_aztec.

1999

2000

INTERVIEW

„NIEMAND WOLLTE DIE ERSTE BETA TESTEN!“


»Lässt es noch mal so richtig krachen: Jackie Chan in *Rush Hour 3*.«

Die geistigen Väter von *Counter-Strike*: Minh „Gooseman“ Le und Jess Cliffe.

Ein Mod von zwei *Half-Life*-Fans veränderte die Action-Welt. Wir sprachen mit Erfinder Jess Cliffe.

PC ACTION Erzähl uns bitte mal ein wenig über die Entstehungsgeschichte von *Counter-Strike*.

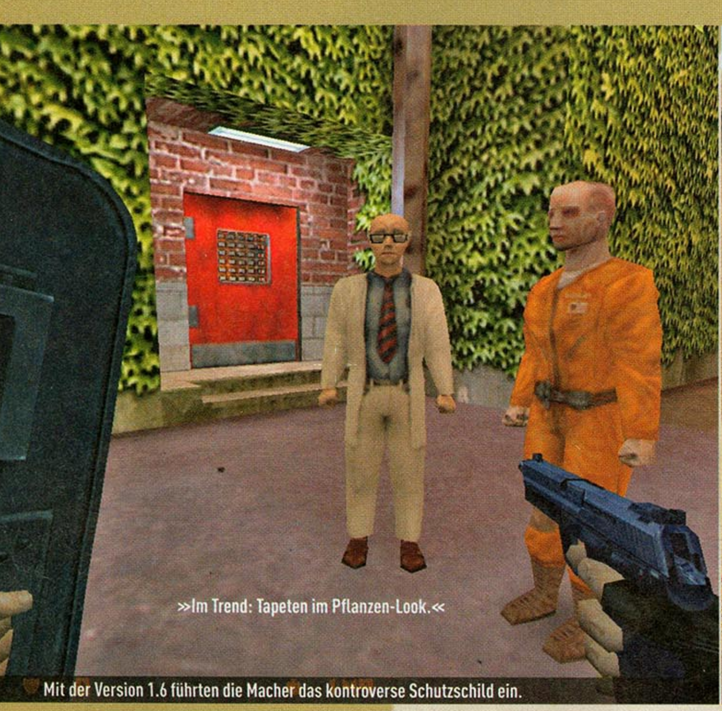
JESS CLIFFE: Mit der Arbeit an *CS* begannen Minh Le und ich bereits 1998. Wir beide hatten schon vorher an Modifikationen mitgearbeitet, vor allem *Action Quake 2*, was ein populärer Mod im Actionfilm-Stil für *Beben 2* war. Es kam zu einigen Meinungsverschiedenheiten mit dem Rest des Mod-Teams und deshalb wollten wir etwas Eigenes machen – *CS* war geboren. Wir spielten damals viel *Rainbow Six* und wollten eine Art Antiterror-Programm machen, das eine bessere Gameplay-Mischung hat. Etwas wirklich Schnelles mit viel Action, aber auch strategischen Elementen.

PC ACTION Der große Erfolg stellte sich aber nicht über Nacht ein, oder?

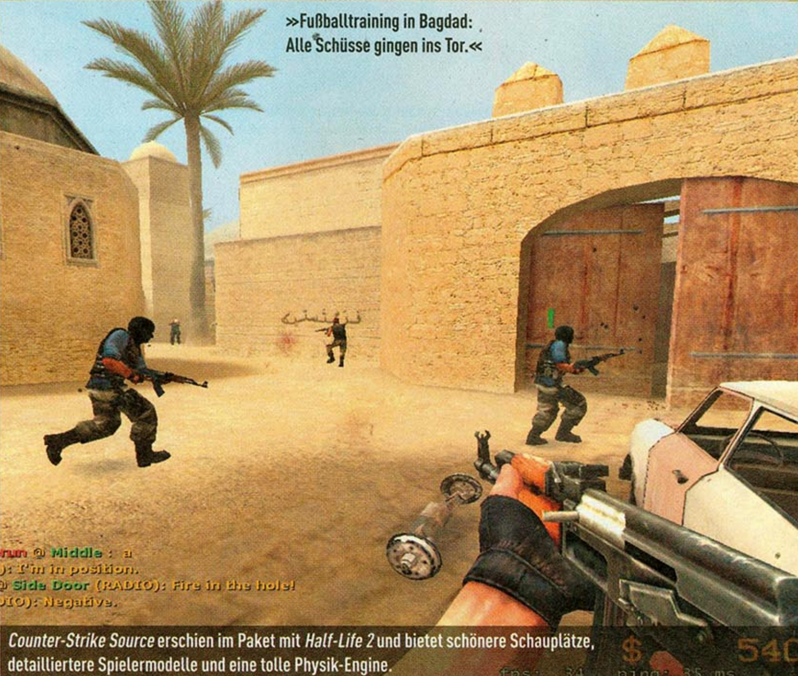
JESS CLIFFE: Als im Juni 1999 die erste Beta von *CS* veröffentlicht wurde, mussten wir die Leute förmlich anflehen, sie zu testen. Niemand hatte je davon gehört und man dachte, dass das irgend so ein dahergelaufener Mod sei. Als unsere erste Beta zum 50. Mal heruntergeladen wurde, feierten wir und sagten uns: „Wow, besser geht's nicht: 50 Leute spielen unseren Mod und haben Spaß daran!“ Im Laufe der Zeit gab es einfach diesen Schneeballeffekt, bis *CS* so populär war, dass wir Hunderte von E-Mails am Tag bekamen.

PC ACTION Wie sieht die Zukunft von *Counter-Strike* aus?

JESS CLIFFE: Wir haben uns schon viele Gedanken darüber gemacht, was wir mit der *Source*-Engine anstellen können, es gibt so viele Möglichkeiten. Allein die Größe der Karten lässt sich verzehnfachen. Du kannst sie so groß bauen, wie du willst, und riesige Gelände-Außenlevels basteln, was mit unserer älteren


»Im Trend: Tapeten im Pflanzen-Look.«

Mit der Version 1.6 führten die Macher das kontroverse Schutzschild ein.


»Fußballtraining in Bagdad: Alle Schüsse gingen ins Tor.«

Counter-Strike Source erschien im Paket mit *Half-Life 2* und bietet schönere Schauplätze, detailliertere Spielermodelle und eine tolle Physik-Engine.

Rauchschwaden platzieren und sich ein Schutzschild errichten. Zudem beinhaltet das Update, das mit Unterstützung der *Half-Life*-Macher Valve entstand, fünf neue Karten. Darunter die mittlerweile legendären Schauplätze Italy und Aztec.

BETA-BLOCKER

Es ist soweit: Die letzten Beta-Versionen von *Counter-Strike*, 7.0 und 7.1, erscheinen im Herbst 2000. Neue Animationen, Beretta-Pistolen für beide Hände sowie eine attraktive Oberfläche fürs Kaufmenü polieren den Taktik-Shooter mächtig auf. Und das ist auch bitter nötig, schließlich verlässt *Counter-Strike* im November die Beta-Phase und erscheint sogar als Verkaufsversion im Handel. Mit dieser Fassung macht sich *Counter-Strike* sogar unabhängig. Käufer der CD-Version benötigen nämlich kein *Half-Life* mehr. Spätestens jetzt kennt die gesamte Zockerwelt die Modifikation, die sich zu einem eigenständigen Produkt mauserte. Gooseman und Cliffe sind auf dem Entwicklerzenit angekommen. Doch vorbei ist die Erfolgsgeschichte noch lange nicht, im Gegenteil. Nun geht es erst richtig los.

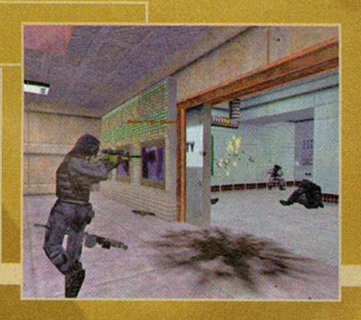
IMMER SCHÖN LANGSAM!

Es folgen im Jahr 2001 fünf Updates mit mehr oder minder sinnvollen Erweiterungen. Die Macher drehen an der Temposchraube: Die Spielergemeinde kann nicht mehr ohne Weiteres permanent durch die Karten hüpfen. Nach jedem Sprung ist eine kurze Verschnaufpause angesagt. Mit der Version 1.4 führt Valve das so genannte *Half-Life* TV ein. Davon profitieren vor allem die Zuschauer von E-Sport-Turnieren, die sich die spannenden Partien zwischen Profi-Clans gemütlich anschauen können. Kontrovers präsentiert sich die Version 1.6, die wagemutige Neuerungen einführen will, darunter den in der Szene heiß diskutierten Schutzschild. Damit kann sich die Antiterroreinheit ausrüsten und feindliche Salven abwehren, gleichzeitig aber nur eine Sekundärwaffe tragen. Wirklich beliebt ist das Teil aber

BETA 7.0 (26. August 2000)
Mit der Beta 7.0 wollten die Macher einen neuen Weg einschlagen. Auf de_jeepathon 2000 kurvten Spieler mit einem Geländewagen durch die Testkarte. Durchsetzten konnten sich Fahrzeuge aber nicht. Dafür bot die vorletzte Beta feine Schauplätze wie cs_office und cs_arabstreets.

BETA 7.1 (13. September 2000)

VERSION 1.0 (8. November 2000)



VERSION 1.1 (10. März 2001)

VERSION 1.3 (19. September 2001)
Im zweiten Update der fertigen *Counter-Strike*-Fassung implementierten die Macher ein Sprachprogramm, mit dem sich Spieler einfacher verständigen konnten. Außerdem war endlich Schluss mit dem so genannten „Bunny Hopping“.

VERSION 1.4 (24. April 2002)

2000 — 2001 — 2002

Technologie einfach nicht drin war. Wir wollten schon seit einiger Zeit Dschungel-Maps machen, weit ausgedehnte Wälder oder Städte, die nicht nur wie ein paar Gassen aussehen. Dank der *Source*-Engine können wir Städte bauen, die sich buchstäblich kilometerweit erstrecken. Das ändert unseren ganzen Ansatz, wie wir an das Map-Design herangehen.

PC ACTION Größere Teams sind auch vorstellbar?
JESS CLIFFE: Da verhält es sich ähnlich wie mit der Kartengröße. Wir können im Prinzip so hoch gehen, wie wir wollen, abhängig davon, wie viel der Server verkraften kann. Wir sind daran interessiert, neues Gameplay mit mehr Spielern gleichzeitig als in *CS* auszuprobieren. Das müssen wir noch designen und dann mit der Community testen, um zu sehen, welche Art von größeren Schlachten passt.

PC ACTION Welchen Ratschlag kannst du jungen, aufstrebenden Mod-Talenten mit auf den Weg geben?
JESS CLIFFE: Für jemanden, der in diese Industrie einsteigen und mit seinem Können beeindrucken will, haben wir drei konkrete Ratschläge: „Mach einen Mod", „Mach einen Mod" und „Mach einen Mod"! Wir haben eine eigene Community-Webseite, das „Valve Editing Resource Center" (collective.valve-erc.com), wo sich Mod-Macher treffen, um Informationen auszutauschen oder sich gegenseitig zu helfen. Es ist unser Hauptziel, die *Source*-Engine zur ersten Wahl für Mod-Schöpfer zu machen.

PC ACTION Wie stark hat dich die Clan-Szene beeindruckt?
JESS CLIFFE: Sie ist einer der erstaunlichsten Aspekte von *CS*. Es gibt diese Hardcore-Gruppe von Leuten, die jeden Tag im selben Team spielt und übt. Die Typen stammen aus allen möglichen Ecken der Welt, treffen sich auch im wirklichen Leben und schließen Freundschaften. Es ist eine unglaubliche Sache, diese Art von Community zu haben, dieses enge Netz. Wir erhalten ständig E-Mails von Leuten, die sagen: „*CS* hat mein Leben verändert." Es gibt ja sogar professionelle Spieler, die für ihre *CS*-Künste bezahlt werden.

PC ACTION Habt ihr gegen Profi-Zocker eine Chance?
JESS CLIFFE: Absolut nicht (lacht). Wir sind gegen einige dieser Clans angetreten und die haben uns vernichtet. Wir spielen hier bei Valve viel und sind ziemlich gut, aber diese Jungs sind einfach auf einem anderen Level.



So sah die Spielewelt anno 2001 aus: eckiges Obst, eckige Wege, eckige Häuser!

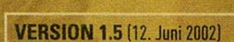
Die aufpolierte *Source*-Variante strotzt vor Details. Sogar Melonen lassen sich gezielt abknallen.

nicht, in E-Sport-Ligen werden die Schilde sogar verboten.

SCHWACHE KONDITION

War da noch was? Ach ja! *Condition Zero*, der lang erwartete Nachfolger mit Einzelspielerkampagne, erscheint im Frühjahr 2004. Der Titel wurde durch ein halbes Dutzend Spielschmieden gereicht und landet schließlich verhunzt in den Händlerregalen. Der angepriesene Solospielerpart entpuppt sich als unspektakulär und technisch veraltet. PC ACTION bewertet *Counter-Strike: Condition Zero* im Mai 2004 mit 66% Einzelspieler-Spielspaß. Doch zum Glück gibt es ja die *Source*-Engine, die Ende des Jahres in *Half-Life 2* ihren Einstand feiert. Das aufpolierte *Counter-Strike Source* liegt dem Ego-Shooter-Epos als offizieller Mehrspieler-Modus bei. Die Liste der Neuerungen ist immens. Endlich sehen die Schauplätze ordentlich aus: Herrliche Wassereffekte ersetzen eckige Flüsse, die Pixelwände der *Half-Life*-Engine weichen hochdetaillierten Texturen. Außerdem spielt bei *Counter-Strike Source* die Physik eine wichtigere Rolle. Standen im Vorgänger noch fast alle Gegenstände felsenfest in der Gegend herum, dürfen Zocker in *CSS* Flaschen zerschießen und Fässer hin- und herrollen lassen. Spielerische Vorteile bringt dies zwar nicht, macht aber Laune. Die Spielergemeinde nimmt die Generalüberholung erst skeptisch, dann voller Euphorie auf. E-Sport-Profis hingegen zocken hauptsächlich immer noch die Augenkrebs erregende Version 1.6. Doch egal ob *Source* oder nicht: *Counter-Strike* gehört heute zu den meistgespielten Mehrspieler-Shootern der Welt. Was genau die Zukunft für *Counter-Strike* bringt, weiß nur Gott. Und vielleicht noch die Herren Minh Le und Jess Cliffe, die in ihren schicken Valve-Büros in Seattle überlegen, wie man diesen Erfolg noch toppen kann.

Lukasz Ciszewski/Manuel Grundmann


VERSION 1.5 (12. Juni 2002)

VERSION 1.6 (15. September 2003)
Die Version 1.6 ist die aktuellste Fassung des klassischen *Counter-Strike*. Nostalgiker und Profi-Clanspieler hängen immer noch stark an der technisch längst veralteten Variante. Ein weiterer Vorteil dieser Version: Die *Half-Life*-Engine läuft heutzutage auf nahezu jedem Computer ruckelfrei.




CONDITION ZERO (23. März 2004)

CS: SOURCE (7. Oktober 2004)

2002 2003 2004 ?



»Spielt gerne: Timothy Leary.«

Der Einstieg bei Counter-Strike Source ist meistens ziemlich frustrierend. Seien Sie dennoch frohen Mutes ...

Dir zeigen wir es!

Bei COUNTER-STRIKE SOURCE haben es Anfänger besonders schwer. Aber dank unseres fundierten Halbwissens erklären wir Ihnen die Grundzüge des Taktik-Shooters im Handumdrehen.

Viele Neulinge scheuen den Einstieg in *Counter-Strike* oder *Counter-Strike Source* aufgrund der hohen Anzahl an Revolverhelden, die professionell in Clans spielen oder seit der ersten Stunde mit dabei sind. Die gut trainierten Burschen ballern gut gelaunte *CSS*-Jungtalente sofort nach Betreten des ersten Internetservers dermaßen die Kugeln um die Ohren, dass der psychisch durschnittlich belastbare Zocker erst einmal die Schnauze voll hat. Mit Hilfe unserer Tipps und der freundlichen Unterstützung der deutschen *CS Source*-Nationalmannschaft machen wir Ihnen den Einstieg so leicht wie möglich. Also Backen zusammen kneifen und ran an den Feind!

Was ist *Counter-Strike Source*?

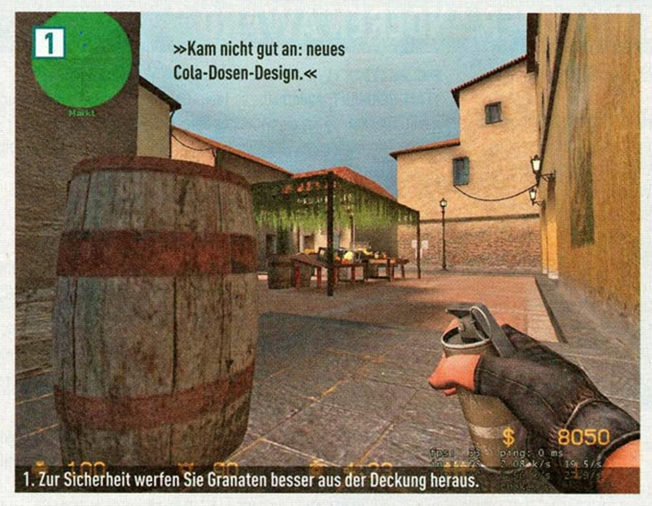
Counter-Strike ist eine 1999 erschienene Modifikation für den preisgekrönten Ego-Shooter *Half-Life*. Das Spielziel ist bis jetzt gleich geblieben: Terroristen legen eine Bombe oder nehmen Geiseln, eine Antiterroreinheit greift ein, um die Schurken zur Strecke zu bringen – sprich: ihnen nach Strich und Faden die Polygone von den Texturen zu ballern. Noch heute verbringen virtuelle Scharfschützen weltweit monatlich vier Milliarden Spielminuten auf knapp 60.000 Servern. Im Zuge der Veröffentlichung von *Half-Life 2* im November 2004 schenkte Valve der Community auch eine *Counter-Strike*-Portierung auf die neue *Source* Engine.

Worin unterscheiden sich *Counter-Strike 1.6* und *Counter-Strike Source*?

Am Spielprinzip hat sich nichts geändert, natürlich spendierten Valve-Chef Gabe Newell & Co. dem Klassiker ein ordentliches Grafik-Update, feilten an den meisten der Standardkarten aus *CS 1.6* herum und fügten bewegliche Objekte ein. Um das Spiel noch realistischer zu gestalten, gibt es nun kaum Möglichkeiten, Gegner durch Wände hindurch zu plätten, der Wirkungsradius der Granaten ist erweitert, und wenn man zu nahe an der Explosion steht, vernimmt man jetzt ein lautes Fiepen. War es in *CS 1.6* noch möglich, mithilfe des Messertricks ein wenig schneller zu laufen, ist dieser Effekt jetzt nicht mehr ganz so deutlich zu spüren. Dennoch bewegen Sie sich mit gezücktem Messer schneller fort und genau diese Nasenspitze kann Ihnen im Ernstfall das Leben retten.

Was brauche ich, um *Counter-Strike Source* spielen zu können?

Ohne *Steam* läuft heutzutage nichts mehr bei Produkten aus dem Hause Valve. Deshalb benötigt man für *Counter-Strike Source* einen Steam-Account (dazu später mehr) sowie einen gültigen CD-Key für *Half-Life 2*. Electronic Arts bietet ein kostengünstiges Paket an, das aus *Counter-Strike Source*, *Half-Life 2* Deathmatch und *Day of Defeat Source* besteht, welches Sie online bei Steam registrieren können. Nach der Installation suchen Sie sich direkt einen der zahlreichen Internetserver aus oder wagen zunächst ein Spiel gegen Bots. Da Valves KI-Truppe zwar clever, aber dennoch völlig anders als menschliche Spieler agiert, sollten Sie nicht allzu viel Zeit mit den computergesteuerten Typen verbringen, sondern vielmehr mutig online gehen und hysterisch la-



1. Zur Sicherheit werfen Sie Granaten besser aus der Deckung heraus.

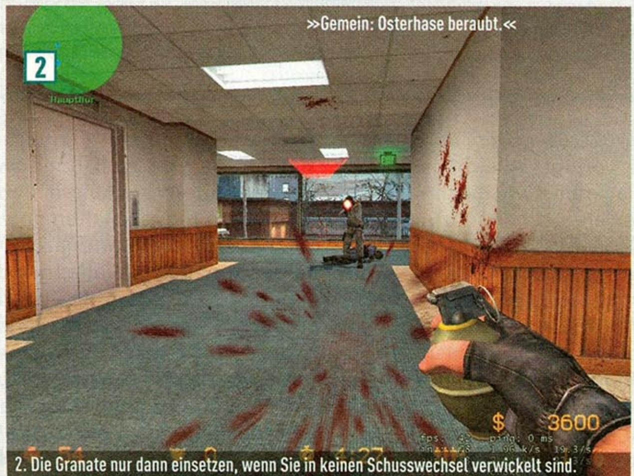
Was für eine Granate!

Wer mit den explosiven Eiern nicht richtig umgeht, hat von den Dingern mehr Schaden als Nutzen. Wir zeigen, wie Sie die krachigen Überraschungen am besten einsetzen.

1. DECK DICH!
Werfen Sie Granaten nur aus der Deckung heraus, um Gegner indirekt zu erwischen. Wenn Sie die Teile im direkten Feindkontakt benutzen, kommt es häufig vor, dass Sie sich einen Kopftreffer einfangen oder der Gegner Sie schlichtweg kalt erwischt und überrennt, da der Vorgang viel Zeit in Anspruch nimmt. Mit einer Schusswaffe verursachen Sie stets größeren Schaden in kürzerer Zeit.

2. NICHT MIT DER GRANATE IN DER HAND HERUMLAUFEN!
Wenn Sie stürmen, werfen Sie Granaten auf gut Glück hinter die nächste Ecke. Das hat den Vorteil, dass Sie sich zum Beispiel mit Blendgranaten nicht selbst die Sicht nehmen. Außerdem können Sie auf diese Weise sofort hinterherrennen und den verwirrten Gegner erledigen. Auch hier gilt: Lassen Sie sich nicht mit der Granate in der Hand erwischen, ziehen Sie das Ei lediglich kurz und werfen Sie es nur, wenn kein Gegner Sie ertappen kann.

3. ÜBERRASCHEN SIE DEN FEIND MIT BLINDWÜRFEN!
Ganz wichtig: Schleudern Sie Blendgranaten über Mauern hinweg. Manchmal sind unsichtbare Hindernisse im Weg, die Sie teilweise durch einen noch höheren Wurf umgehen können oder die an bestimmten Stellen Lücken aufweisen. Beispiele: Als Terrorist werfen Sie bei de_dust2 Blendgranaten noch vor dem Tor nach rechts in hohem Bogen über die Mauer; auf de_aztec bietet sich selbiges an den Doppeltüren an.



2. Die Granate nur dann einsetzen, wenn Sie in keinen Schusswechsel verwickelt sind.



3. Werfen Sie Granaten über die Tore, um die Gegner dahinter zu beglücken.

chen, wenn Sie zum fünften Mal nacheinander einen Kopfschuss kassieren.

Welche Karten sollte ich als Anfänger wählen?

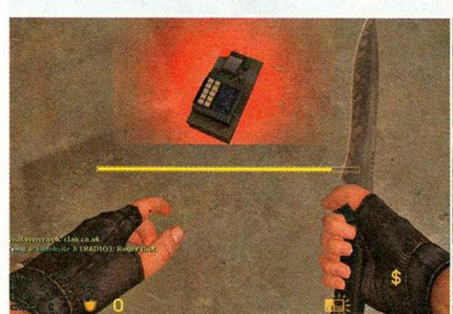
Die beliebtesten Maps sind de_dust, de_dust2 und de_aztec. Die Laufwege sind schnell verinnerlicht, die nötigen Taktiken schnell erlernt und das Geschehen bleibt stets übersichtlich.

Wie verhalte ich mich als Neuling?

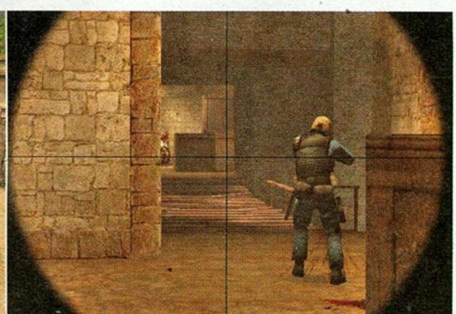
Zuallererst entscheiden Sie sich für eine Partei. Auf Terroristenseite ist eine komplett andere Spielweise erforderlich als bei den Spezialeinheiten. Grundsätzlich ist es in den ersten Spielstunden von Vorteil, seinen Teammitgliedern dicht auf den Fersen zu bleiben, sie zu beobachten und sich einzuprägen, an welchen Stellen der Karte die anderen auf besondere Weise vorgehen. Als Terrorist auf Destruction-Maps suchen Sie sich am besten den Kerl aus, der die Bombe trägt (am Rucksack oder am roten Punkt auf dem Radar zu erkennen), und versuchen ihm so gut Sie können Deckung zu geben, vor allen Dingen beim Scharfmachen der Bombe. Tragen Sie das gute Stück selbst am Körper, brauchen Sie sich nicht zu scheuen, den Weg vorzugeben, die meisten guten Teamspieler folgen Ihnen. Sollte mal etwas schief gehen, lassen Sie sich nicht vom Spott Ihrer Teamkollegen oder Gegner einschüchtern und lassen Sie sich schon gar nicht auf eine Diskussion ein – das bringt in den meisten Fällen nichts außer schlechter Laune. Da übrig gebliebene Patronen in Magazinen nicht verloren gehen, sondern auf die nächste Spielrunde übertragen werden, sollten Sie so oft es geht nachladen. Geht Ihnen doch mal die Munition aus, wechseln Sie schnell zu Ihrer Handfeuerwaffe, um dem Gegner vielleicht doch noch den Rest zu geben. Zielen Sie stets auf den Kopf Ihrer Feinde, abhängig von Ihrer Bewaffnung kann bereits ein Volltreffer letal sein. Im Gegensatz zu vielen Action-Shootern wie etwa *Unreal Tournament 2004* oder *Quake 4* bringt es in *Counter-Strike Source* nicht viel, im Laufen zu feuern. Die Waffen verziehen dann zu stark, sodass das Treffen sehr schwierig ist. Dennoch ist die Streuung lange nicht mehr so groß wie in der *1.6*-Version, weshalb Sie im Notfall auch mal wild ballernd durch die Gegend wetzen dürfen.

Wie kaufe ich richtig ein?

Für welche Ausrüstung Sie sich entscheiden, hängt nicht unbedingt von der Seite ab, auf der Sie spielen. Die


Als Counter-Terrorist ist es Pflicht, stets Entschärfungswerkzeug im Gepäck zu haben. Damit legen Sie Bomben schneller lahm.


Für Anfänger empfehlen wir die Karte de_aztec. Sie ist übersichtlich und die Taktiken sind relativ simpel.


So wäre es richtig: Decken Sie den Vorangehenden mit dem Scharfschützengewehr und geben Sie Zielansprache.

INTERVIEW „DIE ZUKUNFT BRINGT UNS NOCH DEN EINEN ODER ANDEREN AWARD."

Wir befragten für Sie die offizielle, deutsche Nationalmannschaft von *Counter-Strike Source*!


»War schon bei unseren Urgroßvätern beliebt: Front-Porträt.«

PC ACTION sprach mit Philipp Schmiedt, Kapitän der deutschen Nationalmannschaft in der Disziplin *Counter-Strike Source*.

PC ACTION Wer seid ihr genau? Stellt euch bitte mal kurz unseren Lesern vor.
TEAM-GERMANY: Wir sind elf Spieler und ein Organisator, Stefan. Das Team besteht aus Head, Philipp, sYrox, ej und xiu von Team-Dignitas; disruptor, Julian, doN und nimrod von animosity, sowie dav1d von LanFan und Chucky von ALTERNATE aTTaX. Wir verstehen uns alle sehr gut, obwohl wir außerhalb des Team-Germany Konkurrenten sind.

PC ACTION Was sind die größten Erfolge, die ihr als Team bisher feiern durftet?
TEAM-GERMANY: Unsere derzeitige Formation besteht erst seit einer Saison. Wir haben den 2. Platz im Clanbase Nations Cup erreicht. Ich denke, die Zukunft bringt uns noch den einen oder anderen Award ein.

PC ACTION Worauf kommt es bei *Counter-Strike Source* am meisten an?
TEAM-GERMANY: Wichtige Punkte sind Teamplay, Taktik und Aiming.

PC ACTION Wie bereitet Ihr euch auf ein Turnier vor?
TEAM-GERMANY: Darauf können wir uns kaum vorbereiten. Leider ist es nicht so wie in der Bundesliga, wo man Rücksicht auf Nationalspiele nimmt, sondern es läuft oft vieles parallel, sodass wir häufig nur einen Tag haben, uns auf den Wettkampf einzustellen.

PC ACTION Wie oft trainiert Ihr in der Woche/im Monat?
TEAM-GERMANY: Außerhalb des Team-Germany arbeiten viele von uns meist wochenlang auf ein wichtiges Spiel hin. In der Regel sehen wir zu, das wir mindestens eine Woche Zeit haben, uns auf den Wettstreit vorbereiten. Die Spieltage in der ESL EAS und des Clanbase Euro Cups/Nations Cups sind allerdings extra darauf ausgelegt.

PC ACTION Wie stellt ihr eure Konfigurationen ein?
TEAM-GERMANY: In der Regel gar nicht. Top Teams wie Animosity und Team-Dignitas nehmen regelmäßig an LAN-Veranstaltungen der WWCL und NGL teil. Die WWCL-Regeln erlauben zum Beispiel nur wenige Ausnahmen außerhalb des CSS-GUIs.

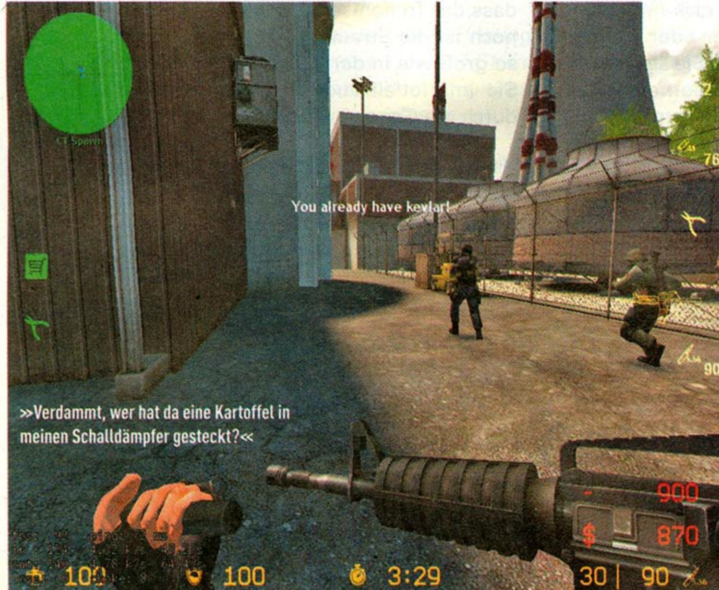
PC ACTION Was würdet Ihr *Counter-Strike Source*-Neulingen raten, die gerade mit dem Spiel beginnen?
TEAM-GERMANY: Viel spielen ist wichtig, bevor man sich ein Bild von *CSS* macht. Wichtig ist auch die Wahl eines guten Servers. Server mit Tickrate 33 verderben einem sehr schnell die Lust am Spiel. Durch LAN-Partys bekommt ein Spieler schnell viel Routine, was Game- und Teamplay angeht. Viele denken, dass man durch eine teure Grafikkarten viel Fps hat, aber in *CSS* ist der Prozessor das Element, das die Bildwiederholungsrate ausmacht.

Faustregel für die Antiterroreinheit: Auf Destruction Maps stets ein Defuse-Kit kaufen, mit dem Sie die Bombe schneller entschärfen können. Bei der Waffenwahl entscheidet in erster Linie das Bargeld, in zweiter Linie die Vorliebe. Dabei unterscheidet sich das Arsenal auf beiden Seiten kaum voneinander: Für jede Wumme gibt es ein vergleichbares Modell auf der Gegnerseite. Nachfolgend sehen Sie die Waffennamen der Counter-Terroristen und die Terroristenwaffen in Klammern. Alle anderen Bleispritzen sind für beide Parteien verfügbar.

- Bei einem Kontostand von unter 1.500 $ bei Rundenstart verzichten Sie auf den Kauf einer Waffe und legen eine so genannte Ecoround ein. Sie sparen somit das Geld für bessere Ausrüstung in der nächsten Runde. Wenn Sie einigermaßen zielsicher sind, schaffen Sie auch einige Punkte mit der Pistole.
- Ab einem Kontostand von 2.000 $ legen Sie sich eine KM Submachine Gun zu, die über ein großes Magazin und geringe Streurate verfügt. Allerdings ist sie nicht so schlagkräftig wie die übrigen Maschinengewehre.
- Ab 3.100 $ ist das M4A1(CV47 ab 2.500 $) Maschinengewehr erhältlich, die wohl ausgewogenste und benutzerfreundlichste Waffe des gesamten Spiels. Sie verursacht verheerenden Schaden und verfügt über einen optionalen Schalldämpfer, der die Streurate deutlich senkt. Mit Ihr sind sogar im Laufen respektable Ergebnisse zu erzielen. Alternativ können Sie es auch mit der Bullpup (Krieg 552) versuchen, die im zweiten Feuermodus über eine Zoomfunktion verfügt. Durch den stärkeren Rückstoß fällt es allerdings schwerer, genau zu treffen. Haben Sie einige Runden in Folge gewonnen, können Sie sich an den Scharfschützengewehren versuchen.
- Sobald Sie um die 5.000 $ zusammengespart haben, können Sie sich zwischen der Magnum Sniper Rifle oder der Krieg Commando entscheiden. Beide Teile verfügen über zwei Zoomstufen, unterscheiden sich aber in ihren übrigen Eigenschaften gewaltig voneinander. Die Commando ist eine halbautomatische Waffe, mit der Sie mehrere Schüsse hintereinander abgeben. Die Magnum ist nach jedem Schuss durchzuladen – in der Zeit sind Sie dem Gegner völlig schutzlos ausgeliefert. Sorgen Sie also dafür, dass gleich der erste Schuss sitzt, was in den meisten Fällen bereits ausreicht, um den Feind in die Waagerechte zu befördern. Die Krieg Commando benötigt abhängig von der Trefferzone zwei bis drei Hits, bevor der Gegner zu Boden geht.

Ganz unabhängig von der Bewaffnung: Vergessen Sie auf keinen Fall, Munition einzukaufen. Geht die nämlich im falschen Moment aus, kostet Sie das mit an Sicherheit grenzender Wahrscheinlichkeit Ihr virtuelles Leben.

Boris Gojic/Ralph Wollner



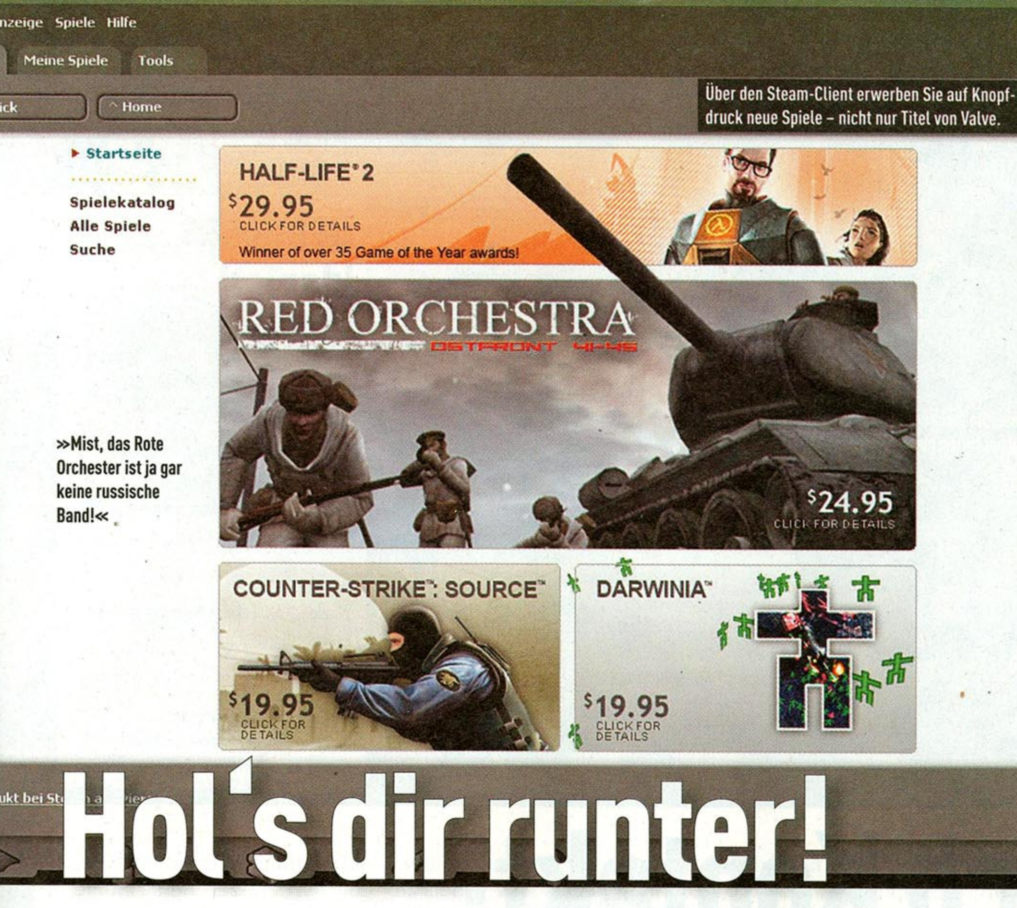
»Verdammt, wer hat da eine Kartoffel in meinen Schalldämpfer gesteckt?«

Nützlicher Trick: Setzen Sie, soweit vorhanden, immer einen Schalldämpfer auf. Dieser macht es den Feinden schwerer, Sie zu orten, und reduziert obendrein die Streuung.



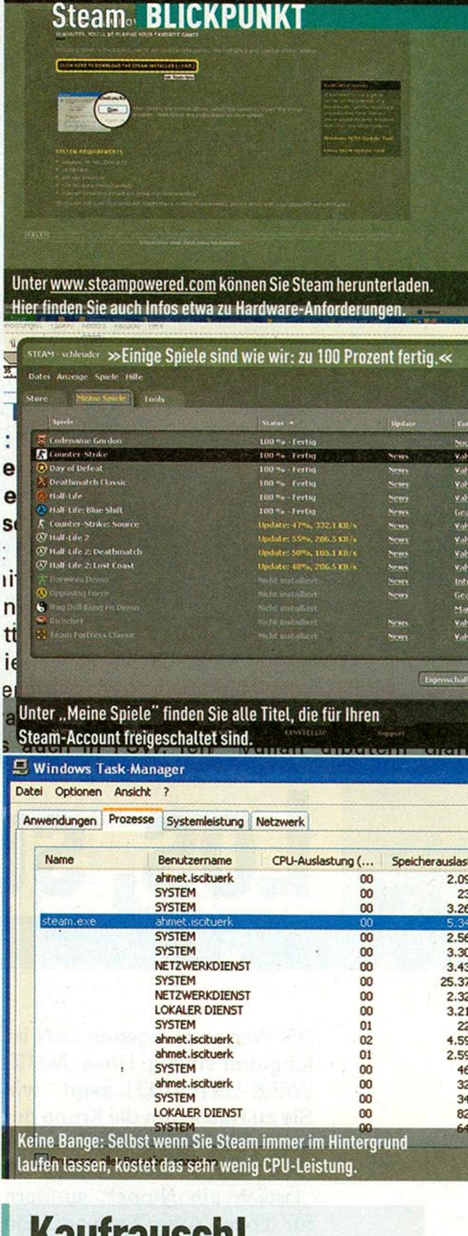
»Amazon hat jetzt auch einen Online-Auftritt im Irak.«

Das Kaufmenü: Als Neuling lassen Sie die Finger von selbst angefertigten Kaufskripts und benutzen die voreingestellten Aliases. Diese reichen für den Anfang völlig aus.



Über den Steam-Client erwerben Sie auf Knopfdruck neue Spiele – nicht nur Titel von Valve.

»Mist, das Rote Orchester ist ja gar keine russische Band!«



Unter www.steampowered.com können Sie Steam herunterladen. Hier finden Sie auch Infos etwa zu Hardware-Anforderungen.

»Einige Spiele sind wie wir: zu 100 Prozent fertig.«

Unter „Meine Spiele“ finden Sie alle Titel, die für Ihren Steam-Account freigeschaltet sind.

Keine Bange: Selbst wenn Sie Steam immer im Hintergrund laufen lassen, kostet das sehr wenig CPU-Leistung.

Hol's dir runter!

Valves schlaues Programm STEAM ist nicht nur Pflicht, wenn Sie stressfrei auf Valve-Titel und entsprechende Mods zugreifen möchten. Alle Spiele und darauf basierende Modifikationen von Valve werden über Steam vertrieben. Hinzu kommen sämtliche Updates, Patches, Demos und Titel anderer Hersteller, die sich entschließen, Steam als Vermarktungs-Plattform zu verwenden. Zum Beispiel das abgefahrene Prügelspiel *Ragdoll Kungfu* oder der Mehrspieler-Shooter *Red Orchestra*. Die entsprechende Installer-Software bekommen sie kostenlos auf www.steampowered.com. Ob man Steam denn unbedingt haben muss, fragen Sie? Nun, bevor Sie etwa *Half-Life 2* oder *Counter-Strike Source* installieren können, ist eine Installation von Steam zwingend erforderlich. Steam überprüft die Spiele hinsichtlich ihrer Authentizität, um Raubkopien vorzbeugen. Dazu erstellen Sie zunächst einen Steam Account. Sie wählen einfach einen Benutzernamen aus und geben Ihre E-Mail Adresse an. Nach einer automatischen Aktualisierung über das Internet startet Steam auch schon. All das geht natürlich nicht, wenn Sie über keine Internet-Anbindung verfügen. Dann dürfen Sie gern weiterblättern oder besser: ein preisgünstiges DSL-Paket ordern. Wir leben schließlich 2006, verdammt und zugenäht!

MÄDCHEN FÜR ALLES

Da via Steam zahlreiche Gratis-Demos erhältlich sind, kommen Sie auch ohne Kreditkarte an etwas Spielspaß. Um sich Vollversionen herunterzuladen, müssen Sie aber die Kreditkarte auspacken. Dabei bemerkt man durchaus, dass der Kram gar nicht mal so billig ist, wenn man bedenkt, dass man zu den Spielen weder eine Verpackung, Anleitung oder einen Datenträger erhält. Die Preise finden Sie in unserer Tabelle rechts: „Kaufrausch“. Um ein Spiel auf dem aktuellsten Stand zu halten, brauchen Sie übrigens nicht erst ewig nach Patches suchen. Einfach den entsprechenden Titel im Menü „Meine Spiele“ anwählen und schon startet die Aktualisierung. Auf Wunsch geschieht dies bei jedem Spielstart ganz automatisch. Ach ja: Neben weiteren Spielen sind auch Programme wie dedizierte Server und Software Development Kits im Angebot. Die eingebaute News-Funktion hält Sie mit Neuigkeiten auf dem Laufenden – allerdings nur in Englisch.

WAS LOS?

Allein spielen ist doof und damit Sie neue Freunde finden, gibt es ein Chat System, ähnlich dem MSN Messenger. Hier können Sie Ihre Bekannten in die Freundesliste aufnehmen. Sie sehen dann, ob diese gerade online, abwesend, beschäftigt oder offline sind. Damit Sie mit ihnen spielen können, benötigen Sie einen Server, entweder im Internet oder im LAN. Steam listet sämtliche Server auf. Favoriten können Sie in eine separate Liste anhand der IP Adresse eintragen und zuletzt besuchte Server werden im Verlauf abgespeichert. Da es unzählige Server gibt, können Sie diverse Filter wie die gewünschte Karte, Cheat-Schutz oder Latenz zuschalten. Einfacher geht es wirklich nicht.

KOMM NACH SKIN CITY

Auch optisch lässt sich Steam konfigurieren. Mit veränderbaren Skins gestalten Sie die Benutzeroberfläche nach Gutdünken. Kein Muss, aber trotzdem nett. Funktionen wie die Verwaltung Ihrer Accountdaten und Spracheinstellungen sind da schon sinnvoller. Die unter Steam eingestellte Sprache wirkt sich nämlich direkt auf die Spiele aus. So machen Sie aus der deutschen Version von *Counter-Strike Source* oder *Half-Life 2* im Handumdrehen die englische Fassung inklusive der entsprechenden Sprachausgabe. Sollten Sie bei all den Einstellungen doch mal den Durchblick verlieren oder Probleme mit Steam haben, leitet Sie der Support-Button zur (englischsprachigen) Hilfeseite von Valve, wo man Ihnen viele Fragen beantwortet.

Manuel Grundmann/Ahmet Iscitürk

Info: www.steampowered.com

Kaufrausch!

Für diese Spiele müssen Sie nicht extra ins Geschäft latschen. Steam macht's möglich.

VALVE-SOFTWARE:

Titel	Preis
Steam	Gratis
Counter-Strike	Ca. 8 €
CS: Condition Zero	Ca. 8 €
Counter-Strike Source	Ca. 16 €
Day of Defeat	Ca. 8 €
Day of Defeat Source	Ca. 16 €
Deathmatch Classic	Ca. 8 €
Half-Life	Ca. 8 €
Half-Life 2	Ca. 24 €
Half-Life 2: Deathmatch	Ca. 8 €
Half-Life 2: Lost Coast	Gratis
Half-Life: Blue Shift	Ca. 8 €
Half-Life Source	Ca. 8 €
Opposing Force	Ca. 8 €
Ricochet	Ca. 8 €
Team Fortress Classic	Ca. 8 €
Valve Complete Pack inklusive aller oben genannten Titeln:	Ca. 64 €

DRITTHERSTELLER:

Titel	Preis
Dangerous Waters	Ca. 32 €
Darwinia	Ca. 16 €
Rag Doll Kung Fu	Ca. 12 €
Red Orchestra: Ostfront 41-45	Ca. 20 €
Space Empires IV Deluxe	Ca. 16 €
Sin Episodes	Ca. 16 €



»Der Beweis: Die meisten *CS*-Spieler sind noch grün hinter den Ohren.«

Shooter sind schön, aber erst gegen menschliche Mitspieler ist so ein Zock ein göttliches Vergnügen.

Damit das klar ist!

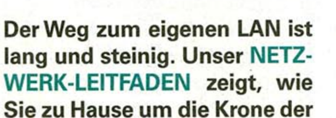
LAN
Local Area Network: Ein lokales Netzwerk von Rechnern an einem gemeinsamen Standort.

WAN
Wide Area Network. Ein Netzwerk, das über Gebäude oder Gelände hinausreicht (Internet).

WLAN
Wireless LAN. Lokales Netzwerk mittels Funkübertragung.

FIREWALL
Ein Schutzmechanismus, der den Datenfluss zwischen verschiedenen Netzwerken überwacht.

Los, such Kontakt!



Der Weg zum eigenen LAN ist lang und steinig. Unser NETZWERK-LEITFADEN zeigt, wie Sie zu Hause um die Krone der Mehrspieler streiten können.

LAN steht nicht etwa für „Lutsch am Nippel", sondern für Local Area Network. Ein lokales Netzwerk, in dem mehrere Computer miteinander verbunden sind, beginnt, wenn zwei PCs in einem Raum vernetzt sind, und endet dort, wo sich tausende begeisterte Zocker zu professionellen Turnieren treffen. Wenn Sie nur zwei Rechner verbinden wollen, reichen je PC ein Netzwerkanschluss und ein Crossover-Kabel. Einfach die beiden Rechner miteinander verbinden und die Spiele mögen beginnen. Wer mehr als zwei Computer verbinden will, investiert etwas mehr.

STECK ES REIN!

Damit man seinen Rechner überhaupt mit anderen Computern verbinden kann, benötigt man zunächst entsprechende Hardware. Voraussetzung ist ein RJ45 Stecker. Dieser befindet sich entweder auf einer Netzwerkkarte, die einen freien PCI-Steckplatz benötigt, oder der Stecker ist direkt auf dem Mainboard, dann brauchen Sie keine zusätzliche Steckkarte. Zurzeit sind Karten, die das Ethernet-Verfahren verwenden und eine Übertragungsrate von 100 MBit erreichen, am stärksten verbreitet. Es gibt auch höhere Bandbreiten von 1.000 MBit, für den Spieler reicht jedoch eine der preisgünstigeren 100-MBit-Karten. Wobei Motherboards mit integrierter Netzwerkfunktion mittlerweile Standard sind. Haben Sie sichergestellt, dass der Anschluss vorhanden ist, ist es Zeit, sich um die passenden Kabel zu kümmern. Ein Twisted-Pair-Kabel muss her. Entscheidend ist hier (wie so oft im Leben) die Länge. Zwar gibt es noch Unterschiede bei der Kabelspezifikation, doch die besseren, teureren Cat-6-Kabel lohnen sich nur in größeren Netzwerken mit mehr Datenvolumen. Für die gepflegte Runde *Counter-Strike* reicht ein einfaches Patch-Kabel mit Cat-5-Standard allemal. Cat-6-Kabel bieten eine stärkere Abschirmung und mehr Datendurchsatz, beim Zocken merken Sie aber nichts davon. Pro Rechner benötigen Sie ein Kabel. Ist eins zur Hand, stecken Sie endlich mal was rein. Das eine Ende in besagten RJ45 Stecker, das andere Ende kommt in einen Hub oder einen Switch. Bei mehr als zwei Computern (Clients) brauchen Sie einen Hub oder Switch, der als Vermittlungsstelle zwischen den PCs dient. Hubs nennt man im Fachjargon auch „Repeater", da sie die von einem Client empfangenen Daten an alle anderen Clients im LAN wiederholt senden. Dabei ist es dem Hub egal, ob



»Seit wir den Plasma-TV haben, kommen dauernd Bekannte zum Glotzen vorbei.«

Auf diesen vier Seiten finden Sie jeweils unten Einrichtungstipps für Ihre eigene Netzwerk-Party. Schöner zocken statt schöner wohnen!

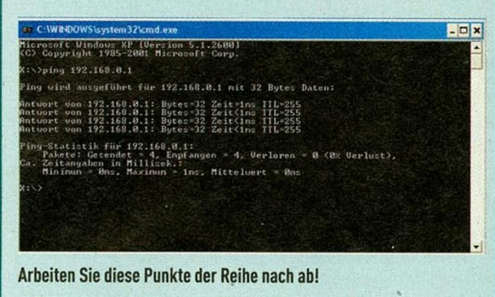


»Ich würde ihm gern in die Karten schauen. Ob seine auch von Ati sind?«

Schicke Schildchen auf den Monitoren sind vor allem bei größerer Teilnehmerzahl super. Da passen zum Beispiel die Namen der jeweiligen Spieler drauf.

Der LAN-Fehlercheck

Es klappt nicht nur mit den Frauen nicht – auch im Netzwerk oder Internet geht nichts? Die Fehlersuche!



Arbeiten Sie diese Punkte der Reihe nach ab!

1. Sind die Patch-Kabel an Netzwerkkarte, Switch oder Hub richtig eingesteckt?
2. Sind die Leuchtdioden an den Netzwerkkarten und am Switch oder Hub aktiv?
3. Prüfen Sie, ob die Datei- und Druckerfreigabe der LAN-Verbindung aktiviert ist.
4. „Pingen" (kontaktieren) Sie die anderen PCs im LAN per IP-Adresse in der DOS-Box an.

Hat es schon gefunkt?

Wir sind faule Säcke, deswegen sind wir schon längst auf WLAN umgestiegen. Das funzt auch für Netzwerk-Spiele.

Funknetzwerke, auch Wireless LAN oder kurz WLAN genannt, sind für Spieler vollkommen geeignet, was die Ping-Zeiten und die Anschaffungskosten angeht. Darüber hinaus ist die Einrichtung eines WLANs deutlich einfacher, da das lästige Verlegen von Kabeln entfällt. Allerdings sollten Sie bei einem WLAN exakt austarieren, welche Entfernung Sie zwischen Client-PCs und Access Point erreichen. Bei zu großen Distanzen und starken elektromagnetischen Störquellen (wie Mikrowellen) kann es passieren, dass die Verbindung abbricht. Bei größeren Distanzen sollten Sie von Hand die maximale Übertragungsgeschwindigkeit heruntersetzen. Rufen Sie hierzu im Geräte-Manager die Eigenschaften des WLAN-Netzwerkadapters des Client-PCs auf und begrenzen Sie in der Registerkarte „Erweitert" die Übertragungsrate auf ein MBit/s.

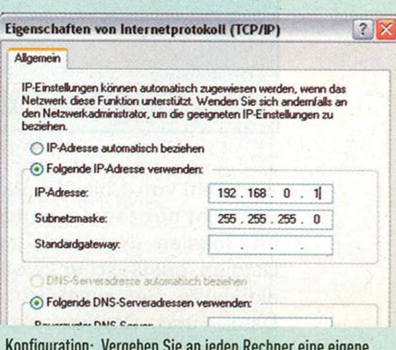
LAN-Party-Checkliste

Was brauche ich unbedingt, wenn mal wieder eine LAN-Party angesagt ist? Hier die Mutter aller Listen!

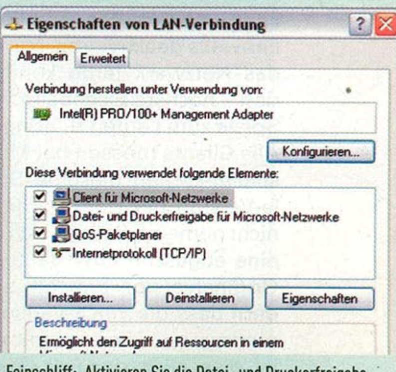
- Rechner und Monitor
- Peripherie (Maus, Tastatur, Mauspad etc.)
- Hub oder Switch (bei privaten LANs)
- Zehn Meter Patchkabel (eventuell Reservekabel)
- Stromkabel für Monitor und Tower
- Back-up-CD des Betriebssystems
- Treiber- und Patch-CD
- Kopfhörer (Boxen sind auf LANs verpönt)
- Spiele mit Mehrspieler-Modus
- Viele Steckdosenleisten
- Schlafsack
- Isomatte oder Luftmatratze
- Tiefkühlpizza, Sechserpack Bier, Kasten Cola
- Kondome (ist natürlich nur ein Witz!)

IP-Konfiguration

Nicht immer klappt das Zusammenspiel mehrerer Rechner auf Anhieb. Hier eine Lösung.



Konfiguration: Vergeben Sie an jeden Rechner eine eigene IP-Adresse und legen Sie die Subnet Mask fest.



Feinschliff: Aktivieren Sie die Datei- und Druckerfreigabe, wenn Sie Dateien über das LAN austauschen wollen.

die Daten an alle Clients oder nur an einen bestimmten gehen sollen. Dieses Verfahren sorgt für einen extrem hohes Verkehrsaufkommen. In Folge dieses Datenverkehrs kann es zu unschönen Spielverzögerungen kommen, den so genannten Lags. Ist ein Lag zu groß, ruckeln die Spiele im Netz zum Steinerweichen. Damit es nicht zur abendlichen Diashow kommt, ist die Verwendung eines Switches empfehlenswert. Ein Switch ist ein aktiver Hub, der den Netzwerkverkehr zwischen Clients und Server regelt, indem er eigenständig die Zieladresse der Datenpakete auswertet und diese den richtigen Empfängern zustellt. Dadurch ist der Verkehr auf den Datenleitungen stark reduziert. Switches sind auf jeden Fall die bessere Wahl. Wenn endlich alle Rechner mit dem Hub/Switch verkabelt sind, ist es an der Zeit, das Netzwerk zu konfigurieren

WAT? WER BIST DU DENN?

In aller Regel erkennt Windows die Netzwerk-Hardware selbstständig, eine spezielle Treiberinstallation ist nur in Ausnahmefällen nötig. Hubs oder Switches sind nicht weiter einzustellen. Wenn Sie nur in geselliger Runde zocken und Ihren Mitspielern zeigen wollen wo der Barthel den Most holt, reicht es, wenn Sie das entsprechende Spiel starten. Im Spiel sollten sich die Rechner gegenseitig finden, denn es wird nur die IP-Adresse abgefragt. Doch nicht immer klappt das Zusammenspiel auf Anhieb automatisch, daher ist es empfehlenswert einige Einstellungen unter Windows manuell vorzunehmen. Zunächst vergeben sie an jeden Rechner eine eigene IP-Adresse und legen die Subnetzmaske fest. Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf Netzwerkumgebung (auf dem Desktop), wählen Sie Eigenschaften. Suchen Sie die aktuelle LAN-Verbindung, per Rechtsklick wählen Sie erneut Eigenschaften. Im folgenden Fenster klicken Sie auf den Eintrag Internetprotokoll TCP/IP. Die Schaltfläche Eigenschaften führt Sie zur Eingabe der IP Adresse. Geben Sie die IP-Adresse und die Subnetzmaske ein. Die Subnetzmaske muss bei allen Client-Computern identisch sein, ebenso die ersten drei Stellen der IP-Adresse. Die vierte Stelle muss eindeutig sein, pro Client vergeben Sie

> **„Alle Clients müssen bei Mehrspieler-Partien dieselbe Spiele-Version besitzen."**



»*World of Warcraft*-Spieler treffen sich zum Plausch in der Kneipe nebenan.«

Grober Fehler! Gegenüberliegende Spiel-Stationen zwingen die Spieler, in die Gesichter der Kontrahenten zu blicken.



»Guck mal, wir sind im Fernsehen!«

Zuschauer sollten Sie nur einladen, wenn es alle Spieler wünschen. Lampenfieber kann das Ergebnis einer *CS*-Partie empfindlich beeinflussen.



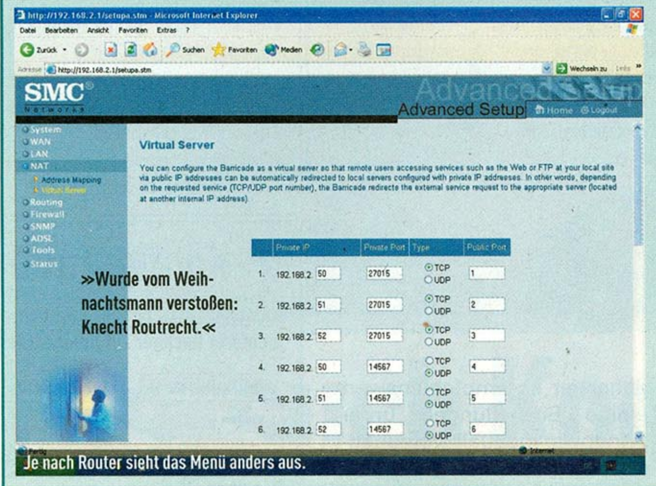
»Sie waren so ins Spiel vertieft, dass sie nichts bemerkten, als ihnen Einbrecher die Bude leer räumten.«

Hier ein Extremfall: Hunderte von Neugierigen im Rücken zu wissen, stört die Konzentration. Wer spielt, braucht ein gewisses Maß an Ruhe.

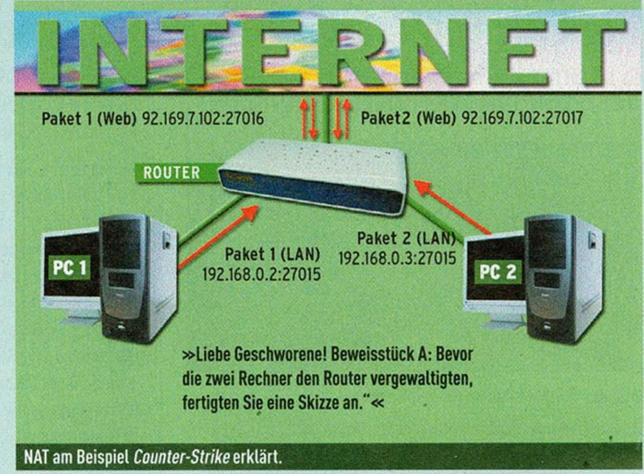
Network Adress Translation und Ports

Ist der Router nicht richtig konfiguiert, kann das Probleme verursachen. Eine mögliche Folge: das Blockieren von Daten.

Eine vollständige Netzwerkadresse setzt sich aus der IP-Adresse und dem Port zusammen. Die Ports sind am Anschluss der IP-Adresse genannt, von der IP mit einem Doppelpunkt getrennt. Zum Beispiel: „192.168.0.1:65536". Insgesamt gibt es Port-Nummern von 0 bis 65536. Die Ports 0 bis 1.024 sind für verschiedene wichtige Applikationen wie Http-Services (Port 80) fest reserviert. Die Ports 1.025 und höher nennt man Custom-Ports, die für verschiedene Anwendungen (etwa Spiele) nutzbar sind. Der *Battlefield*-Port 14.567 zum Beispiel ist ein „Custom"-Port. Da der jeweilige Programmierer der Applikation die Portnummern frei auswählt, ist das NAT-Setup einiger Router nicht entsprechend vorkonfiguriert. Das bedeutet: Daten, die über diesen Port kommen, leitet der Router nicht an die Clients weiter – sie sind somit blockiert. Eine richtig konfigurierte Network Adress Translation (NAT) behebt dieses Problem. Tragen Sie, falls möglich, den Port in der NAT-Liste Ihres Routers von Hand ein und leiten Sie den Port an den entsprechenden Client-PC im Netzwerk weiter. Nun gelangen die Datenpakete an den entsprechenden Bestimmungsort.



Je nach Router sieht das Menü anders aus.



NAT am Beispiel *Counter-Strike* erklärt.

Im Schaubild (oben) sehen Sie zwei PCs, die sich über eine Internetleitung auf einem *Counter-Strike*-Server einwählen. Das Spiel *Counter-Strike* benutzt hauptsächlich den Port 27.015. Der Router dirigiert mithilfe des konfigurierten NATs den Datenverkehr so, dass die Client-PCs im LAN Daten über den Port 27.015 erhalten und verschicken. Nach außen hin verschickt der Router die Daten über zwei vom Benutzer festgelegte Ports, sodass die Daten als getrennte Datenströme rausgehen. So erkennt der Internetserver, dass es sich um zwei PCs handelt.

eine Zahl von 1 bis 254. Wenn Sie nicht nur zocken, sondern im lokalen Netzwerk auch Dateien austauschen wollen, aktivieren Sie zusätzlich die Datei- und Druckerfreigabe. Damit es zu einem reibungslosen Dateitransfer kommen kann, sollten Sie sämtliche Firewalls deaktivieren. Nun ist das Netzwerk fertig konfiguriert – höchste Eisenbahn, die Spiele zum Laufen zu bringen. Alle Clients müssen bei Mehrspieler-Partien dieselbe Spiele-Version besitzen. Damit ist nicht gemeint, dass es sich um eine englische oder deutsche Originalversion handelt, sondern dass die Patch-Versionsnummern übereinstimmen. Ist dies nicht der Fall, findet der Rechner keine Spiele der anderen Clients und umgekehrt. Das gilt natürlich auch für Spiele im Internet. Wenn ein neuer Patch erscheint, sind die meisten Online-Server binnen 24 Stunden auf die neue Version aktualisiert, sodass Sie sich mit der alten Version nicht mehr auf den Servern einwählen können. Aktuelle Patches finden Sie auf den Hersteller-Webseiten oder auf unserer Heft-CD.

ICH BIN DER BOSS

Für alle LAN-Spiele übernimmt immer ein Rechner die Rolle des Servers (auch Host genannt). Dabei gibt es zwei Arten von Servern: Bei kleinen Spielerrunden kann ein Zocker eine Partie „hosten", sofern sein Rechner leistungsstark genug ist. Schließlich soll er die Mehrspielerpartien gleichzeitig verwalten und ruckelfreies Spielen auf derselben Maschine ermöglichen. Die meisten neueren PCs sind in der Lage, Partien mit sechs bis acht Spielern leicht zu bewältigen. Bei mehr Spielern sollten Sie besser einen dedizierten Server einrichten. Damit ist ein PC gemeint, der den Mehrspieler-Zock lediglich verwaltet – gespielt wird darauf nicht. Oft ruft ein im Dedicated-Server-Modus betriebenes Spiel nur ein DOS-Fenster auf, damit möglichst wenig Rechenkraft verschwendet ist (unter anderem ist das bei *Counter-Strike* der Fall). Für diese Aufgabe ist auch ein älterer Rechenknecht immer noch gut geeignet. Wichtig ist auch die Größe des Arbeitsspeichers: Im dedizierten Server sollten zum „Hosten" aktueller Spiele mindestens 256 Megabyte stecken, 512 sind empfehlenswert.

KÄMPF DICH DURCH DIE NACHT

Damit Sie nicht unter Tränen aufwachen, sollten Sie neben Ihrer Zockerkiste und Ihren Freunden noch an die eine oder andere Sache denken. Immer gut ist eine ausreichende Verpflegung, etwa das Zockeressen schlechthin, die Pizza. Wer auf Nummer sicher gehen will, bestellt beim Lieferservice, wer Geld sparen will, greift zur Tiefkühlvariante. Stellen Sie sicher, dass man die Mafiatorte vor Ort auch aufwärmen kann, nur die ganz Harten mampfen das Ding gefroren. Da LAN-Partys locker die ganze Nacht



Große Poster von Hardware-Herstellern gaukeln Profi-Atmosphäre vor. Zur Not tun es aber auch *Playboy*-Centerfold-Poster, Wandteppiche, Filmplakate oder PC ACTION-Titelbilder.



Netzwerk-Partys wirken meistens steril. Wir fordern rosa Plüsch und Plastikpalmen für eine gemütliche Atmosphäre wie in der PC ACTION-Redaktion.

andauern können, sollten Sie sicherstellen, dass Ihre Leute nicht irgendwann mit dem Kopf auf die Tischplatte knallen. Da helfen mal wieder Kaffee und Cola, zur Not können Sie auch Schlafplätze einrichten. Fieslinge spendieren Sie ab und an eine Runde Bier – schließlich sind Treffer in *Counter-Strike* im angesäuselten Zustand gleich viel schwerer ... Sorgen Sie dafür, dass alle Strom- und Netzwerkkabel sicher verlegt sind, ansonsten kann es passieren, dass Ihre Freundschaft im Falle eines Kabelstolperns auf eine harte Probe gestellt wird – die Robustheit der Hardware übrigens auch. Da es tatsächlich Zocker gibt, die in gepflegtem Ambiente spielen möchten, bevorzugen manche Stromfresser wie Ventilatoren oder gar kleine Springbrunnen. Kontrollieren Sie also auf jeden Fall die Belastbarkeit von Mehrfachstecker und Steckdose. Stromausfälle wegen Überlastung sind ärgerlich, Kurzschlüsse können im schlimmsten Fall den Tod der Festplatte bedeuten. Pflicht sind Kopfhörer, Lautsprecher sind bei LAN-Partys absolut verpönt. Wenn es aus allen Ecken rumst und kracht, reißt irgendwann selbst der stärkste Geduldsfaden.

AB INS INTERNET

Wenn Ihre anwesenden Freunde schlapp machen, können Sie immer noch ein Internet-Spiel starten und sich mit Spielern weltweit messen. Bei diesen sollten Sie sich – wenn möglich – nur auf dedizierten Server einloggen, da es hier neben der Rechenkraft auch noch auf die Qualität der Internetverbindung ankommt. Ein Server, auf dem ein Spieler selbst spielt, neigt stärker zu kurzen Aussetzern (Lags). Ob der Server „dedicated" ist oder nicht, erfahren Sie meist aus der Server-Beschreibung im Mehrspieler-Menü des Spiels. Wenn Sie Online-Partien mit dediziertem Server aufspüren möchten, können Sie die Suchmaschine im Mehrspieler-Menü des Spiels per Filteroptionen oft so konfigurieren, dass nur diese angezeigt werden. Wie viele Spieler ein Server verwalten kann, hängt vom jeweiligen Spiel ab. Manche Spiele unterstützen bis zu 16 Teilnehmer, andere wiederum satte 128 Spieler. *Battlefield 1942* beispielsweise ist für maximal 32 Teilnehmer ausgelegt. Für so viele Leute braucht man mindestens einen dedizierten Server an einer Standleitung, um ein Mehrspieler-Spiel zu verwalten. Wenn Sie einen Zweitrechner zu Hause stehen haben, kann es zu Lags kommen, wenn Sie mit Ihrem anderen Rechner gleichzeitig über dieselbe Leitung spielen und der Server voll ist. Das Problem ist hier weniger der Downstrem als vielmehr der Upstream. Beim Upload (Hochladen) einer DSL-Leitung stehen oft nur 128 kBit (16 kB/s) zur Verfügung, was einer ISDN-Verbindung bei Kanalbündelung entspricht. Rechnen Sie zum Beispiel bei *Counter-Strike* mit einem Upload von 3,5 kB/s pro Spieler auf dem Server. Geht man von einem normalen Spiel mit zehn Teilnehmern aus, macht das zusammen 35 kB/s. Das sind 19 kB/s mehr, als der DSL-Leitung im Regelfall zur Verfügung stehen! Bei neueren Spielen liegt der Upload je Spieler sogar zwischen vier und sechs kB/s, was die Spielerzahl noch weiter einschränkt. Eher unkritisch ist der DSL-Download: Meist liegt das Limit bei einem MBit – das reicht für mehrere Spieler locker aus. Jetzt ran! Manuel Grundmann

Netzwerk-Glossar

Lustig: Manche Begriffe kennt man seit Jahren, weiß aber gar nicht, was sie genau bedeuten. Das ändert sich hier und heute!

10/1.000 MBit
10/1.000 MBit steht für die Datentransferrate eines Netzwerkadapters, Switches, Netzwerkkabels oder ähnlichem, die pro Sekunde maximal übertragbar ist. Die Bezeichnung „10/1.000" besagt, dass das Gerät Geschwindigkeitsstufen zwischen 10 und 1.000 MBit beherrscht.

Client
Clients sind Rechner in einem Netzwerk.

DHCP
Das Dynamic Host Client Protocol weist an einem Netzwerk angeschlossenen PCs aus einem bestimmten Bereich von IP-Adressen automatisch eine Adresse zu.

Downstream/Download
Datenstrom von einem Netzwerk zum eigenen Rechner.

Gateway
Gateways ermöglichen die Kommunikation zwischen PCs, die an unterschiedliche Netzwerke angeschlossen sind.

IP-Adresse
Eine Internet-Protokoll-Adresse ist die Kennung eines Rechners innerhalb eines Netzwerks und besteht aus vier Bytes, die jeweils durch Punkte voneinander getrennt sind – zum Beispiel 192.168.0.1.

Lag
Lag bedeutet im Netzwerk-Jargon, dass Clients oder Server stark verspätet Datenpakete erhalten und deshalb Aussetzer beim Betrieb auftreten.

Modem
Ein Modulator/Demodulator setzt Datensignale vom PC in Töne um und sendet diese an eine Gegenstation (zum Beispiel das Internet) und umgekehrt.

Patch-Kabel
Patch-Kabel setzt man bei der Verkabelung von LANs ein. Für die direkte Verbindung von zwei Computern miteinander brauchen Sie ein Patch-Kabel mit vertauschten Kontakten (Crosslink).

Peak
Mit Peaks sind Höchstmarken bei der Auslastung eines Netzwerkes und extrem hohen Ping-Zeiten gemeint.

Ping
Der Packet Internet Groper ist ein kleines DOS-Programm, das auf Basis des TCP/IP-Protokolls arbeitet und die Erreichbarkeit von PCs eines Netzwerkes testet. Umgangssprachlich nennt man die Reaktionszeit eines anderen PCs bei einer Anfrage des eigenen Rechners auch Ping.

Router
Router verbinden räumlich getrennte Netzwerke über eine Datenleitung – im Fall eines DSL-Routers ein LAN mit dem Internet

Server
Ein Server ist ein zentraler Rechner eines Netzwerkes, der Client-PCs Daten, Speicher und weitere Ressourcen zur Verfügung stellt.

Subnet Mask
Die SubNet Mask ist vom Format her wie eine IP-Adresse aufgebaut (000.000.000.000) und gibt an, zu welchem Netz der Computer gehört. Das Internet besteht aus vielen Netzen, die einander zum Großteil untergeordnet sind.

TCP/IP
Das Transmission Control Protocol over Internet Protocol dient im Internet, Intranet, WAN und in Unix-Netzen zur Adressierung von Daten und übermittelt diese vom Sender zum Empfänger.

Traffic
Traffic steht für Datenverkehr. Bei hohem Traffic in einem Netzwerk sinkt die für Clients und Server verfügbare Datenbandbreite.

Upstream/Upload
Datenstrom vom eigenen Rechner in ein Netzwerk. Bei Lags in Internet-Spielen ist häufig eher der Upstream und nicht der Downstream das Problem.



»Erwischt: Der Typ, der bei der Arbeitsagentur am Infoschalter sitzt, zockt heimlich.«

Solche Spielerkabinen sind nicht nur optisch cool, sondern auch in Sachen Lärmschutz ideal, da sie den Zocker von der Umwelt abschirmen. Ein Hit auf jeder Netzwerk-Party!



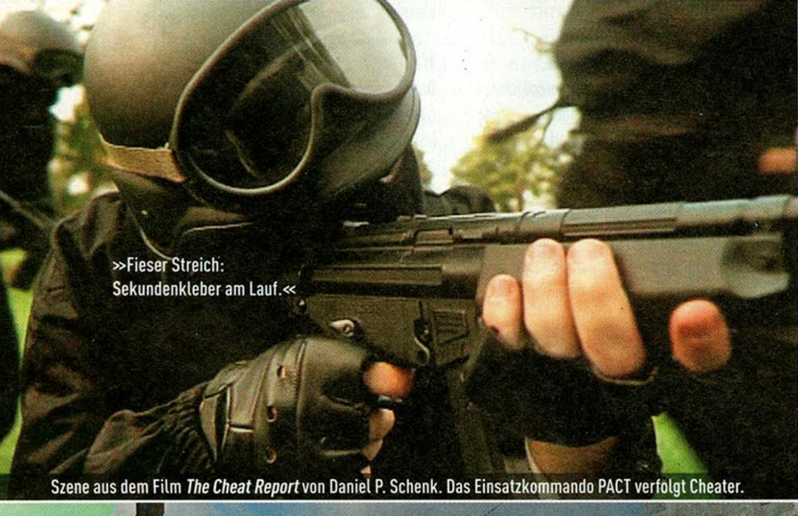
»Fürsorglich: Mit Leukämiekranken spielen.«

Eine Kleiderordnung ist zu empfehlen. Einer der Teilnehmer (roter Pulli) hält sich nicht daran. Ein Auge für Fashion-Trends hat der gute Mann zu allem Übel auch nicht.

Glühende Monitore in der Lokhalle Göttingen. An der Zenith-LAN-Party nahmen mehr als 2.000 Zocker teil.

»Angenehmer Job: Bildschirmschoner.«

Ritueller Massensport



»Fieser Streich: Sekundenkleber am Lauf.«

Szene aus dem Film *The Cheat Report* von Daniel P. Schenk. Das Einsatzkommando PACT verfolgt Cheater.



»Aufdringlich: Daniel Blumenkübböck.«

Counter-Strike Source-Match zwischen den beiden Spieler-Clans Animosity und Phoenix.

Counter-Strike – die unangefochtene Nr. 1 im E-SPORT: Millionen Zocker und hochdotierte Turniere. Wir werfen für Sie einen Blick auf die Szene.

Mit *Counter-Strike* wurde die E-Sport-Szene groß. Nach wie vor dominiert das Spiel alle internationalen Wettkämpfe. 100.000 Euro Preisgeld kann das beste Team an einem Wochenende gewinnen. Um ihre Idole live zu sehen, fahren hunderte Fans quer durch Deutschland. Eine LAN-Party ohne *Counter-Strike*-Turnier ist kaum denkbar. Bald hat der Taktik-Shooter sieben Jahre auf dem Buckel, doch ein Ende ist nicht in Sicht. Selbst Nachfolger *Counter-Strike Source* hat es schwer, sich gegen den Klassiker zu behaupten.

CS SOURCE-WETTKÄMPFE

Eines der letzten großen E-Sport-Turniere mit *Counter-Strike Source* lief auf der vergangenen Cebit. Bei der Samsung Euro Championship der World Cyber Games spielten die Teams um 24.000 Euro Preisgeld. Deutschland landete abgeschlagen auf Platz sieben und auch die sonst so gefürchteten Skandinavier blieben dem Siegertreppchen fern. Die Goldmedaille holten die Spanier, vor Polen und Rumänien. Das ist ein gutes Beispiel dafür, dass *CS Source* für einige Überraschungen sorgen kann.

DIE HELDEN DER SZENE

Neue Spieler haben mit *CS Source* die Chance, sich gegen alten Hasen, wie Mousesports, durchzusetzen. So siegte im Finale der LAN-Party Liga WWCL der Clan Animosity, ein reines *CS Source*-Team. Allerdings wechselten nahezu alle großen E-Sport-Ausrichter nach einer kurzen Hoch-Zeit wieder zum Klassiker *CS 1.6*.

ALT GEGEN NEU

Den Hardcore-Zockern und Profispielern ist *CS Source* zu verspielt und zu grafikverfressen. Sie wollen perfekte Wettkampfbedingungen ohne grafische Hochleistung. Aber selbst auf populären Servern überwiegen (noch) die Anhänger des Klassikers *CS 1.6*. Bei *Steam* sind doppelt soviele Spieler mit der alten Version online. Es herrscht ein Glaubenskrieg zwischen den Anhängern der verschiedenen Spielvarianten. Fakt ist: *CS Source* droht bei E-Sport-Wettkämpfen das Aus. Auch die

Sportbundesliga (ESBL), die größte *CS Source*-Liga derzeit, stellte ihren Spielbetrieb im Mai ein.

STAGNATION

Es scheint so, als ob die beiden Großveranstaltungen im Frühjahr (die WCG auf der Cebit und die WWCL-Finals) vorerst die letzten Höhepunkte der *CS Source*-Szene gewesen sind. Oder können neue Patches das Spiel beleben?

ZUSCHAUEN ODER MITZOCKEN

Wer sich ein paar Anreize holen möchte, der sollte sich einmal die hochkarätigen Spiele der WCG und der WWCL-Finals im Rückblick anschauen. Auf hohem Niveau spielt man aktuell außerdem noch bei der Clanbase im Nationscup und in der Ladder bei der ESL. Auf den großen Netzwerk-Partys kommen auch immer noch gute *CS Source*-Turniere zustande. Insgesamt sieht es aber eher mau aus. Das mag die E-Sport-Fans schmerzen, aber für Neueinsteiger sind es die perfekten Bedingungen, da hier weniger Profis unterwegs sind, die Neulinge sofort in ihre Schranken verweisen. Es bietet sich also an, bei den *CS Source*-Turnieren den Einstieg zu suchen und dann auch einmal einen Blick auf den Klassiker *CS 1.6* zu werfen. Für den Einstieg in die *Source*-Version haben wir auf den folgenden zwei Seiten Tipps parat.

FREMDGEHEN

So verschieden sind die beiden Spiele ja nun auch nicht, als dass man sich als *Counter-Strike Source*-Spieler nicht auch an einem klassischen *Counter-Strike*-Match erfreuen könnte. Dazu bieten sich im Sommer einige Gelegenheiten: Vom 27. Juni bis 2. Juli steigt das Grand Final des Electronic Sports World Cup (ESWC) in Paris. Hier spielen *Counter-Strike*-Teams aus der ganzen Welt um 160.000 Dollar Preisgeld. Aus Deutschland reisen zwei Herausforderer an, die im Qualifikationsfinale in München am 27. Mai bestimmt wurden. Nur ein Wochenende später geht es jenseits des Atlantiks auf den CPL Summer Championships weiter. Aber auch hier in Deutschland gibt es hochkarätige Spiele zu genießen: Noch bis Juni läuft die ESL Pro-Series, deren Spiele GIGA live (auch per Internet-Stream) überträgt. Zum Abschluss erwartet uns auch dort ein großes Endspiel. Wer seinen Blick nicht auf *Counter-Strike Source* beschränkt, bekommt also eine Menge geboten.

Info: www.readmore.de/?coverage=21



Die feurigen Spanier siegten bei der Samsung Euro Championship der WCG auf der Cebit.

Nicht nur eine Vision, sondern Wirklichkeit: E-Sport Arena in Paris, die zur ESWC am 30. Juni hergerichtet wird.

Hier gibt's was zum Abgucken: Die E-Sport Festivals der Profis!

	Juni 2006 Ort noch offen	Die Pro-Series ist die Königsklasse der Onlineliga ESL. *Counter Strike 1.6* ist mit rund 60.000 Euro Preisgeld dotiert. Das Finale findet im Juni im LAN statt. Innerhalb der Saison gibt es Live-Übertragungen bei GIGA.	www.esl-europe.net/de/pro-series/
	30. Juni - 2. Juli Paris, Frankreich	Zur Zeit läuft die Qualifikation für den Electronic Sports World Cup (ESWC). Beim Grand Final gibt es ein internationales *Counter Strike 1.6*-Turnier mit 140.000 Euro Preisgeld.	www.esworldcup.com
	5. - 9. Juli Dallas, USA	Die Summer Championchips der CPL haben eine lange Tradition. Hier gibt es ein ebenso großes internationales *CS 1.6*-Turnier mit ebenfalls 140.000 Euro Preisgeld. Dieses Jahr erstmals im Rahmen der WSVG.	www.thecpl.com/summer2006/
	14. - 16. Juli Berlin	Die deutsche Qualifikation für die neue E-Sport-Meisterschaft KODE5 läuft. Das Finale der deutschen Qualifikation findet im Cinestar in Berlin statt, das weltweite Finale in China. Man spielt ebenfalls *CS 1.6*.	www.kode5.com
	September 2006 Ort noch offen	Das Finale der LAN-Party Liga WWCL findet im September statt. Die Hauptattraktion der nächsten Saison ist die Netforge Rekord-LAN-Party Anfang September. Hier läuft *Counter-Strike Source* auf den Rechnern.	www.wwcl.net
	18. - 22. Oktober Monza, Italien	Die World Cyber Games (WCG) sind die Olympischen Spiele des E-Sports. Mit über 70 teilnehmenden Ländern sind die WCG eines der größten E-Sport-Festivals. Eine der Disziplinen ist *Counter-Strike 1.6*.	www.worldcybergames.com
	April - Oktober online	Der European Nations Championship der ESL ist ein Wettkampf zwischen 24 europäischen Ländern um 50.000 Euro Preisgeld. Die Saison ist voll im Gange. *Counter-Strike 1.6* ist eine der Disziplinen. Zeit und Ort des Finales sind derzeit noch offen.	www.esl-europe.net/enc/
	Regelmäßig online	Die Online-Liga Clanbase veranstaltet in regelmäßigen Abständen „Nationscups" und „Eurocups", teilweise mit Preisgeld und dem Finale im LAN. Diese Turniere sind auch für *Counter-Strike Source* im Angebot.	www.clanbase.com

Clan-Wirtschaft

Wer ganz oben mitspielen will, braucht nicht nur das Können, sondern auch einen Manager. Wir geben Tipps am Beispiel von Animosity. Trotz Spielerwechsel definieren sich die meisten Spieler über ihren Clan. Es gibt Talente mit gottgleichem Zielvermögen, aber ohne gemeinsam eingeübte Taktik läuft der beste Spieler in den Hinterhalt. Deshalb ist und bleibt der Clan die Brutstätte für eine erfolgreiche E-Sport-Karriere. Hinter den Spielern stehen Trainer, Teambetreuer, Öffentlichkeitsarbeiter und Organisatoren – im Ganzen das „Management", das in etwa mit einem Sportverein vergleichbar ist. Um in größeren Wettkämpfen bestehen zu können kommt kein Team mehr ohne die Macher im Hintergrund aus.

DAS MANAGEMENT

Zum Glück besteht dieses Management größtenteils aus ehemaligen Spielern, die ihre Schützlinge großziehen und daher ganz verträglich geblieben sind. Sie werfen zwar mit wichtigen Begriffen aus dem Marketing um sich, sind aber trotzdem Zocker, mit denen man gern ein Bier trinken geht. Alexander „carni" Holtz, Gründer und Leiter von Animosity, ist gerade mal 21 Jahre alt. Er verlangt von seinen Leuten konstante Leistung und hartes Training, feiert dann aber ausgelassen auf Netzwerk-Partys die gemeinsamen Siege mit.

DER EINSTIEG

Aller Anfang ist schwer – auch der Anschluss an ein erfolgreiches Team. Hier muss man sich erst einen Marktwert in den Amateurligen erarbeiten. Bei Clans wie Animosity bewerben sich regelmäßig Spieler mit ausführlichem Lebenslauf („Ich bin ein sehr ehrgeiziger *CS Source*- Gamer"), aber die Topteams weisen solche Bewerbungen strikt ab – mit dem Spruch „Sry, wir sind invite only!" Wie bei einer VIP-Cocktailparty geht also nichts ohne persönliche Einladung. Jüngere *CS Source*-Teams sind da freundlicher und nehmen auch Anfänger auf. Für bestehende Teams ist es ein mühseliger Weg über die Amateurligen und Dorf-Netzwerk-Partys. „Setzt euch zu Anfang kleine, aber erreichbare Ziele und lernt aus euren Rückschlägen. Seid ehrgeizig und zieht genau das durch, was ihr euch vorgenommen habt!", rät Alexander Holtz den Neueinsteigern.

DER WEG NACH OBEN

Es gibt zwei Wege, um sich bei *Counter-Strike Source* einen Namen zu machen: der erste führt über die einschlägigen Onlineligen. Der zweite ist eine Ochsentour quer durch Deutschland. Auf größeren Netzwerk-Partys gibt es gute Trainingspartner, anspruchsvolle Turniere und eine größere Sicherheit, dass man gegen faire Gegner spielt. Cheats sind nach wie vor ein Riesenproblem. Die ESL geht mit dem Anti-Cheat-Programm *Aequitas* und der Spieleridentifizierung („Trusted Players") dagegen an, aber völlig sicher ist man nie. Auf dem Weg nach oben ist es deshalb umso wichtiger, sich eine blütenreine Weste zu bewahren.



»Casting zum Prinzessin-Leia-Double-Contest.«

Animosity bei den WWCL-Finals auf der Hobbytronic. Hier holten sie souverän den ersten Platz.

Experte Tobias „sput" Philippi (unter anderem Spielleiter bei Clanbase) rät daher den Nachwuchstalenten: „Fair spielen, viel trainieren und vor allem dafür sorgen, dass das Image stimmt." Animosity hat sich hauptsächlich über Netzwerk-Partys einen Namen gemacht. Siege auf den Riesen-LAN-Partys Slaughterhouse 13 und NorthCon Winter im letzten Jahr brachten den Durchbruch. Die aktiven Spieler julian, doN, nimrod, disi und eddyNation sind bis auf eine Ausnahme von Anfang an dabei. Nach der Neugründung Anfang 2005 kämpfte sich Animosity hoch. Mit der Zeit kamen Sponsoren wie Cooltronik oder Speed-Link, die das Team unterstützen und auch Trainingslager und Reisen zu internationalen Wettbewerben finanzieren.

RUHM UND REICHTUM

„Wer nicht den Neid ertragen kann, muss auch den Ruhm nicht wollen" (Ernst Raupach). Animosity hat nach dem Aufstieg in die obere Klasse viele Neider. Da gibt es Cheat-Vorwürfe und beleidigende Beiträge im Gästebuch. Trotzdem hat die Gemeinschaft bei Animosity über 2.000 registrierte Mitglieder. Für die Spieler und auch für die Manager bleibt es aber beim Hobby. Geld verdienen sie damit nicht. Lediglich ihre Ausgaben refinanzieren sie. Die dicke Knete bleibt (noch) den internationalen Helden des E-Sports vorbehalten, die – wie etwa US-Boy Fatality – schon mehrere hunderttausend Dollar Preisgeld im Jahr verdienen und mit Werbeverträgen abkassieren.

SO BITTE NICHT

So schön der Traum von Geld, Ehre und Fans auch ist: Cheats sind tabu! Es ist verlockend einfach, mit den kleinen Hilfsprogrammen die Server abzuräumen, aber die Zeit der völligen Anonymität ist vorbei. Einmal überführt, ist der Betrüger für immer gebrandmarkt, wie die Reportage über die Cheater-Community von Jungfilmer Daniel P. Schenk beweist. Wer einen lustigen Blick auf die Abgründe der Cheater werfen will, sollte sich unbedingt den Film *The Cheat Report* (www.thecheatreport.com) anschauen. Danach ärgert man sich ein Stück weniger über diese bösen Buben.

Info: www.animosity.de

INTERVIEW „JEDER HAT DIE CHANCE, SICH EINEN NAMEN IM E-SPORT ZU MACHEN!"

PC ACTION Alex, du und dein Team, ihr seid jetzt Profis. Wie fing alles an?

ALEX „CARNI" HOLTZ: Gestartet sind wir mit der klassischen Variante von *CS*, vielen als die Version *1.6* bekannt. Nachdem wir in diesem Spiel eher mäßig erfolgreich waren, haben wir uns nach einem geeigneten *CSS*-Team umgeschaut, es angeworben und ein neues Squad aufgemacht. Dieses Team spielt bis heute erfolgreich unter unserer Flagge. Nach und nach hat sich Animosity entwickelt und wir konnten uns den einen oder anderen Sponsor angeln.

PC ACTION War der Einstieg leicht?

ALEX „CARNI" HOLTZ: Der war eher schwierig. Das Management bestand zum Start nur aus ehemaligen Spielern, welche in diesem Bereich bis dato keine Erfahrung hatten. Mit der Zeit haben wir dazugelernt, wie man seine Arbeit tätigt, und somit konnten wir aus unserem Projekt das formen, was Animosity heute ist. Wie man sieht, hat es sich bisher gelohnt.

PC ACTION Wann kam der Durchbruch?

ALEX „CARNI" HOLTZ: Erfolgreich wurden wir nicht von jetzt auf gleich, es hat sich alles erst mit der Zeit und mit dem Team entwickelt. Unser *CS:S*-Team hat besonders bei der vergangenen Northcon LAN mit einem Sieg über ALTERNATE Attax auf sich aufmerksam gemacht. Spätestens nach dem Sieg bei den WWCL-Finals Anfang April sollte uns jeder kennen. Aber den Durchbruch schafft man nicht nur mit einem bedeutenden Sieg, sondern mit einer konstanten Leistung über längere Zeit!

PC ACTION Eure weiteren Ziele?

ALEX „CARNI" HOLTZ: Wir wollen uns auch international beweisen. Ansonsten stehen nur gängige Events an, wie einige LAN-Partys und die E-Sport-Bundesliga, die zur Zeit auf Hochtouren läuft. Wir hoffen, dass bald noch weitere große Events in *CS:S* bekannt gegeben werden. Jedoch bekommt der Vorgänger in vielen Ligen noch den Vorzug. Eventuell sollte sich der eine oder andere Veranstalter überlegen, ob man nicht beide Spiele in einer Königsklasse unter einen Hut bringen kann.

PC ACTION Was würdest du einem Anfänger mit auf den Weg geben?

ALEX „CARNI" HOLTZ: Setzt euch zu Anfang kleine, aber erreichbare Ziele und lernt aus euren Rückschlägen. Seid ehrgeizig und zieht genau das durch, was ihr euch vorgenommen habt! Denkt immer daran, dass ihr eine Menge Zeit und gegebenenfalls sogar Geld investieren müsst oder auch solltet, um euer Projekt voranzutreiben, aber mit etwas Glück – und auch dem richtigen Timing – habt ihr die Chance, euch einen Namen im E-Sport zu machen.



»Wo büst du, mein Sonnenlischt?«

Carnis Team spielt bei *Counter-Strike Source* ganz oben mit.

Der 21-jährige Alexander „Carni" Holtz aus Köln ist Gründer und Leiter von Animosity.

Spiel in der richtigen Liga!

Blut geleckt?! Hier sind die besten Adressen für den Einstieg in den Wettkampf mit *Counter-Strike Source*. Fünf gegen fünf als Königsklasse, zocken im Duo, „campen" und „bashen": Wer all dies lernen möchte, sollte sich ein Team suchen und loslegen. Bequem von zuhause kann eine Truppe in beliebiger Konstellation in den zahlreichen Online-Ligen mitmischen. Für die härteren Wettkämpfe empfiehlt sich die Fahrt auf eine große Netzwerk-Party. Hier können Sie bei den Vorbildern Kniffe abschauen. Jeder findet dort spontan einen passenden Trainingspartner und auch für Einzelkämpfer lassen sich neue Freundschaften und Clans finden.

ONLINE LIGEN

Die größte deutsche Onlineliga ist die ESL. Mit Anti-Cheat-Programmen, Spieleridentifizierung und einem ausgeklügelten Wettkampfsystem ist man hier am ehesten vor Cheatern und unzuverlässigen Kontrahenten sicher. *Counter-Strike Source* führt innerhalb der ESL jedoch eher ein Nischendasein. In der „Ladder" sind „nur" 716 Fünf-gegen-fünf-Teams registriert. Rund 100 fortgeschrittene Teams kämpfen in den Amateur-Series um Sachpreise. Der Wettkampf zwei gegen zwei und andere Spielmodi sind bei der ESL wesentlich beliebter. Der Einstieg ist sofort möglich. Etwas familiärer ist dagegen die „Stammkneipe". Hier spielen 150 Fünf-gegen-fünf-Teams in 15 verschiedenen Ligen mit Aufstiegsmöglichkeit. Das gleicht dem System der Bundesliga, der Einstieg ist nur zum Saisonstart möglich. Wer schon etwas geübt und der englischen Sprache mächtig ist, sollte den Schritt zum europaweiten Wettkampf bei der „Clanbase" wagen. Da spielen über 1.600 Fünf-gegen-fünf-Teams aus ganz Europa. Auch alle anderen denkbaren Spielmodi sind im Angebot. Die E-Sport-Bundesliga war die bestdotierte Liga für *CS Source*, aber sie stellte ihren Spielbetrieb Anfang Mai ein.

NETZWERK-PARTY TURNIERE

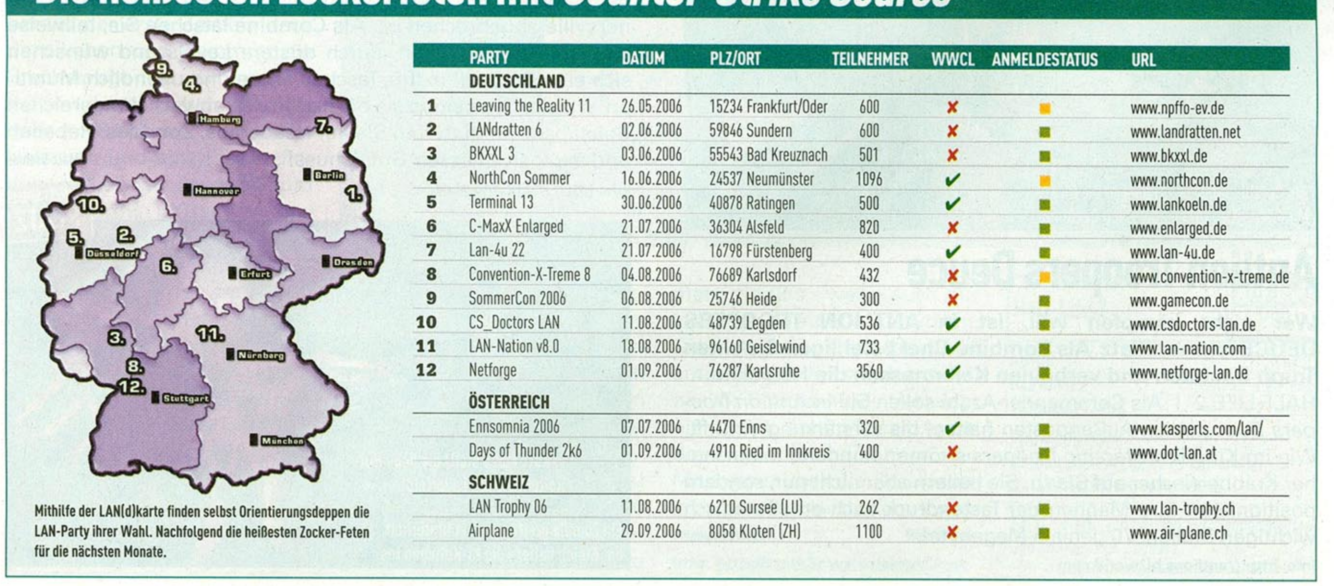
Im Sommer finden zwei riesige Netzwerk-Partys im Norden und Süden statt. Dort sind auch die besten Teams am Start. Vom 16. bis 18. Juni steigt die NorthCon Sommer mit 1.096 Zockern in Neumünster (Schleswig-Holstein). Mit über 1.800 Voranmeldungen sind die Plätze bereits ziemlich knapp. Der Eintritt kostet 32 Euro. Im Spätsommer vom 1. bis 3. September folgt dann der große Kracher: 3.560 Zocker sind zur Netforge in Karlsruhe eingeladen und sollen den Netzwerk-Party-Rekord brechen. Alle Teilnehmer versammeln sich unter dem Dach einer einzigen Halle mit 12.500 Quadratmeter auf der Messe Karlsruhe. Mit 36 Euro sind Sie beim Rekordversuch dabei.

Felix Lohmeier/Andreas Bertits

Bequem von Zuhause: Counter-Strike-Source-Ligen im Internet

ELECTRONIC ESL SPORTS LEAGUE	Die ESL ist Deutschlands größte Online-Liga. *CS Source* läuft in der Ladder und in der anspruchsvolleren Amateur-Series (mit Sachpreisen) mit vielfältigen Spielmodi.	www.esl-europe.net
stammkneipe.de	Stammkneipe bietet ein familiäres Ambiente innerhalb einer festen Saison. Spielmodi: fünf gegen fünf und zwei gegen zwei.	www.stammkneipe.de
CLAN BASE	Bei der Clanbase gibt es europaweite Wettkämpfe in *CS Source* in verschiedenen Spielmodi (auf Englisch).	www.clanbase.com
LGZ LEAGUEZ	Leaguez bietet ebenfalls Ligen zu *CS Source*. Die Teilnehmerzahl ist im Vergleich recht gering.	www.leaguez.com
ECL	Eine weitere kleine Liga ist die European Cyber League. Im Gegensatz zum Namen ist die Liga auf Deutsch.	www.ec-league.org

Die heißesten Zockerfeten mit *Counter-Strike Source*



	PARTY	DATUM	PLZ/ORT	TEILNEHMER	WWCL	ANMELDESTATUS	URL
	DEUTSCHLAND						
1	Leaving the Reality 11	26.05.2006	15234 Frankfurt/Oder	600	✘	■	www.npffo-ev.de
2	LANdratten 6	02.06.2006	59846 Sundern	600	✘	■	www.landratten.net
3	BKXXL 3	03.06.2006	55543 Bad Kreuznach	501	✘	■	www.bkxxl.de
4	NorthCon Sommer	16.06.2006	24537 Neumünster	1096	✔	■	www.northcon.de
5	Terminal 13	30.06.2006	40878 Ratingen	500	✔	■	www.lankoeln.de
6	C-MaxX Enlarged	21.07.2006	36304 Alsfeld	820	✘	■	www.enlarged.de
7	Lan-4u 22	21.07.2006	16798 Fürstenberg	400	✔	■	www.lan-4u.de
8	Convention-X-Treme 8	04.08.2006	76689 Karlsdorf	432	✘	■	www.convention-x-treme.de
9	SommerCon 2006	06.08.2006	25746 Heide	300	✘	■	www.gamecon.de
10	CS_Doctors LAN	11.08.2006	48739 Legden	536	✔	■	www.csdoctors-lan.de
11	LAN-Nation v8.0	18.08.2006	96160 Geiselwind	733	✔	■	www.lan-nation.com
12	Netforge	01.09.2006	76287 Karlsruhe	3560	✔	■	www.netforge-lan.de
	ÖSTERREICH						
	Ennsomnia 2006	07.07.2006	4470 Enns	320	✔	■	www.kasperls.com/lan/
	Days of Thunder 2k6	01.09.2006	4910 Ried im Innkreis	400	✘	■	www.dot-lan.at
	SCHWEIZ						
	LAN Trophy 06	11.08.2006	6210 Sursee (LU)	262	✘	■	www.lan-trophy.ch
	Airplane	29.09.2006	8058 Kloten (ZH)	1100	✘	■	www.air-plane.ch

Mithilfe der LAN(d)karte finden selbst Orientierungsdeppen die LAN-Party ihrer Wahl. Nachfolgend die heißesten Zocker-Feten für die nächsten Monate.

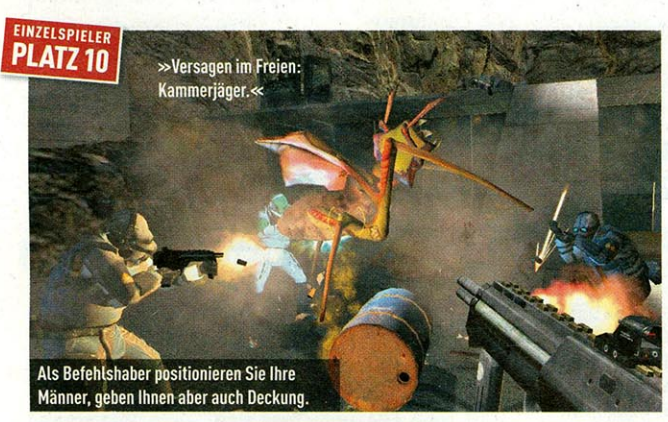
»Ich weiß, du bist katholisch, aber jetzt nimm endlich die Pille!«

DIE BESTEN MODS FÜR HALF-LIFE 2 EINZELSPIELER

***Counter-Strike* kennen Sie auswendig? *Half-Life 2* schon durchgespielt? Unsere MODS FÜR COUNTER-STRIKE UND HALF-LIFE 2 bringen eine Frischzellenkur.**

1999 begann die Erfolgsgeschichte von *Counter-Strike*. Als Mod für *Half-Life* geboren, übte es eine Faszination auf die größtenteils jugendliche Community aus wie sonst nur PC ACTION und der *Playboy*. Schon bald tummelten sich abertausende Zocker auf den Servern, um sich als Terrorist oder Antiterroreinheit in Mehrspielergefechten Granaten zwischen die Klöten zu schmeißen und Geiseln zu nehmen respektive rauszuhauen. Nach dem Erscheinen von *Half-Life 2* wurde *CS* aufpoliert und flutschte als *Counter-Strike Source* über Steam mit alten Karten im neuen Grafikgewand auf die Zockmaschinen. Nicht erst seither bekommt *CS* massig Konkurrenz aus dem Mod-Lager. Monat für Monat tummeln sich mehr Modifikationen im weltweiten Datennetz. Neben Klassikern wie *Natural Selection* für das altehrwürdige *Half-Life* verlängern diese ehrgeizig entwickelten Fan-Missionen und -Mehrspielervarianten die Lebenszeit von *Half-Life 2* um unzählige Stunden Spielspaß – für lau! Vorhang auf für die besten *Counter-Strike*- und *Half-Life 2*-Mods. Wir präsentieren die Redaktions-Favoriten! Marc Brehme

EINZELSPIELER PLATZ 10



»Versagen im Freien: Kammerjäger.«

Als Befehlshaber positionieren Sie Ihre Männer, geben Ihnen aber auch Deckung.

Antlion Troopers Deuce

Wer nicht kämpfen will, ist in ANTLION TROOPERS DEUCE fehl am Platz. Als Combine-Chef befehligen Sie einen Trupp Soldaten und verbeulen Käfermassen die Kauleiste.

HALF-LIFE 2 | Als Commander-Azubi sollen Sie in *Antlion Troopers Deuce* einen Außenposten halten, bis Verstärkung eintrifft. Wie im Kinofilm *Starship Troopers* strömen hunderte mannshoher Krabbelviecher auf Sie zu. Sie ballern aber nicht nur, sondern positionieren Ihre Mannen per Tastendruck auch an strategisch wichtigen Stellen. 70 geniale Megabyte! Marc Brehme

Info: http://antlions.hl2world.com

Combine Destiny

In COMBINE DESTINY gehen Sie auf Combine-Seite auf Rebellenjagd. Alternative Wege und Finsternis inklusive.

HALF-LIFE 2 | Sonderauftrag, Soldat! Sie sollen herausfinden, warum der Kontakt zum militärischen Stützpunkt Coonersville abgebrochen ist. Als Combine latschen Sie, teilweise begleitet von Kollegen, durch düstere Levels und wünschen sich eine Duracell in Ihre Taschenlampe und unendlich Munition, wie die Opposition sie besitzt. In den abwechslungsreichen Spielabschnitten treffen Sie auf Headcrabs, Zombies, Rebellen und explosive Fässer. Gut Schuss! Marc Brehme

Info: http://cd.bounced.de

EINZELSPIELER PLATZ 9



»Kate Moss stellt die neue Hutkollektion von Lagerfeld vor.«

Ein Zombie greift aus dem Hinterhalt an. Gleich ballern die KI-Kollegen los.



>>Der Pitbull wollte doch nur spielen.<<

Die angreifenden Zombies sind nicht nur hässlich, sondern erwischen Sie auch schnell mit ihren Klauen.

>>Unangenehm: Rasierbrand.<<

Mit unserem Revolver haben wir schlechte Chancen gegen diesen Elite-Combine.

Das Roboss

DAS ROBOSS ist die Geheimwaffe der Combine. Lust, einen Roboter zu plätten?

HALF-LIFE 2 | Irgendwann bringt die ganze Technik uns noch alle um. Im *Half-Life 2*-Mod *Das Roboss* könnte das zumindest virtuell passieren. Die fiesen Combine zogen sich offenbar zuviele Folgen von McGyver rein, plünderten dann den Schrottplatz und schraubten im „Über-Bunker" einen Kampfroboter mit gigantischen Ausmaßen und dem lustigen Namen „Das Roboss" zusammen. Damit dieser den Rebellen nichts ans Leder geht, infiltrieren Sie die Forschungsstation und recyclen den Blechkoloss. Sie machen sich auf den Weg in die Höhle des Löwen oder vielmehr in die feindliche Basis. Dort rennen, schleichen und ballern Sie auf drei Karten und räumen kräftig auf wie Ihre Mutter beim Frühjahrsputz. Popelige Headcrabs, fiese Combine-Soldaten und gefährliche Antlions warten darauf, dass Ihre Wummen eine Grüßbotschaft rüberwachsen lassen. Die Einzelspielerkampagne kommt ganz nach Norbert Blüm: kurz, aber knackig. Nach einer knappen Stunde Spielezeit verrotten Sie entweder im Abwasserkanal oder haben mal wieder die *Half-Life 2*-Welt gerettet. Vorher nervt allerdings die Installation des Mods. Entpacken Sie die Datei mit den Unterverzeichnissen nach ..\Steam\SteamApps\IhrBenutzername\half-life 2\hl2\maps. Sie starten *Half-Life 2* über Steam mit der Startoption „-console" und geben in dieser dann „map drob1" ein. Los geht's! Marc Brehme

Info: www.tylak.com/dasroboss.html

Half-Life 2 — AUF DVD MOD

AUTOR	Tyler Munden
FILENAME	dasroboss
VORAUSSETZUNG	Half-Life 2, Steam

PRO + CONTRA
- + Knackige Action, coole Musik
- − Kurze Spielzeit

FAZIT: „Technik, die begeistert. Wenn Ihnen der Film I, Robot gefiel, lieben Sie diesen Mod."

The Island

Einige Schrammen ziehen Sie sich schon zu, wenn Sie im HALF-LIFE 2-Mod THE ISLAND eine Zombie-Insel stürmen.

HALF-LIFE 2 | Als Held ohne Namen finden Sie sich in einer kuscheligen Höhle samt Lagerfeuer wieder und wärmen Ihr Würstchen. So romantisch die Chose beginnt, so schnell schlägt die Stimmung um. Nachdem Sie aus dem Erdloch gekrochen sind, trachtet Ihnen bereits der erste Zombie nach dem Leben und bekommt die Brechstange zu schmecken. Während wir weiter über die Wiese latschen, Headcrabs klatschen und eine Pistole finden, suchen wir den Weg zum Hafen. Dorthin müssen wir uns vorkämpfen, um das Eiland zu verlassen. Laut Vorspann sind die Bewohner des namenlosen Atolls nämlich durch einen Virus zu schrecklichen Monstern mutiert. Aha. Mal etwas ganz Neues! So viel Mühe wie sich Mapper Stalk3er gegeben hat, grafische Spielereien der *Source*-Engine einzubauen, so wenig Wert legte er auf eine ausgefeilte Hintergrundgeschichte. „Es gibt keine Puzzles, nur pure Action", betont der Tscheche. Egal, uns soll es recht sein. Wir ballern gern mal im Freien. Auch wenn wir die acht recht kurzen Karten schon nach etwa einer Stunde vom Kroppzeug gereinigt hatten – schön war's! Obwohl wir immer noch nicht wissen, woher die computergesteuerten Kameraden kamen, die uns - wenn auch nur kurz – im Kampf unterstützten. Die Installation des Mods läuft automatisch. Sie wählen dabei nur Ihr Source-Mods-Verzeichnis aus (..Steam/SteamApps/SourceMods) und können den Mod dann über die Spieleauswahl in Steam starten. Waidmannsheil! Marc Brehme

Info: http://stalk3r.wz.cz/eng/ti.htm



Die häufigsten Gegner sind neben Headcrabs gemeine Zombies.

>>Unglaublich: Leerer Magen verdaut sich selbst.<<

>>Lustig: Karneval in der Versehrtengruppe.<<

Unschlagbares Duo im Dunkeln: Knarre und Taschenlampe.

Half-Life 2 — AUF DVD MOD

AUTOR	Stalk3r
FILENAME	theisland_1.0c_eng
VORAUSSETZUNG	Half-Life 2, Steam

PRO + CONTRA
- + Unterstützung durch KI-Kameraden
- − Sehr geradlinig, kaum Rätsel

FAZIT: „Flotte, pure Action mit Standardwaffen und den üblichen Gegnern."



Waffen wie diese AK-47 hauen die Gegner aus den Socken.

Ein Strider nimmt eine Gruppe Rebellen unter Beschuss.

Substance

Mehr Gegner fordern in HALF-LIFE 2: SUBSTANCE selbst Veteranen des Spiels so unnachgiebig wie der Fiskus.

HALF-LIFE 2 | Sie rasieren sich trocken mit der bloßen Rasierklinge? Schlafen auf dem Boden? Duschen auch im Sibirien-Urlaub im Freien und haben *Half-Life 2* mit links durchgespielt, obwohl Sie Rechtshänder sind? Dann sind Sie geradezu prädestiniert für *Half-Life 2: Substance.* Alle anderen bekommen in diesem Mod garantiert gnadenlos auf die Fresse. Und das, obwohl Hintergrundgeschichte und Handlung dem Original gleichen wie ein Olsen-Zwilling dem anderen. Was zum Geier sich dann eigentlich ändert? Die Menge der Gegner etwa. Statt zwei, drei Zombies wanken Ihnen jetzt gleich dutzende der fauligen Grunzer vor die Flinte. Diese große Gegnerzahl gilt ab dem ersten Level, in dem City 17 bereits so massig von Käferchen, Untoten und sogar riesigen Stridern bevölkert ist, dass man sich auf einem Volkslauf in einer Großstadt wähnt. Damit Sie nicht gleich auf den ersten Metern abnippeln, dürfen auch Sie sich über Unterstützung freuen. Viele Rebellen schließen sich Ihnen an und gemeinsam liefern Sie sich geniale Straßenschlachten. Wenn Sie allein losziehen, beißen Sie hingegen ziemlich sicher bald ins virtuelle Straßenpflaster. Außerdem gibt es neue Spielmodi (European Extreme, Gordon Tales, Survivor) und Waffen sowie verschiedene Spielerklassen. Freuen Sie sich außerdem über einen coolen Zeitlupeneffekt, alternative Feuermodi und die Möglichkeit, die virtuellen Körper Ihrer Feinde fachgerecht zu zerlegen. Die Installation läuft automatisch. Sie starten *Substance* über den Eintrag im Steam-Menü. Marc Brehme

Info: http://ludus1942.ngi.it

Half-Life 2 — AUF DVD MOD

AUTOR	Diverse
FILENAME	HL2Substance-v12-Gold-Final, 1.2patch
VORAUSSETZUNG	Half-Life 2, Steam

PRO + CONTRA
+ Neue Spielerklassen, Spielmodi & Knarren
- Sehr schwer

FAZIT: „Nur für die ganz Harten. Schwer, schwerer, Substance."



Wir überraschen einen Combine mit einem Frontalangriff.

Stehen Zombies in Flammen, sind sie doppelt gefährlich.

Return of the Resistance

Holen Sie die Superwaffe der Combine vom Himmel, bevor man Ihre Rebellenfreunde in RETURN OF THE RESISTANCE grillt.

HALF-LIFE 2 | Die Zitadelle ist zerstört und das Böse besiegt. Oder? Das Ende von *Half-Life 2* ließ viele Fragen offen. Wie sich die Geschichte möglicherweise fortsetzt, erzählt die Einzelspielerkarte *Return of the Resistance.* Wie der Name erahnen lässt, ist nun mitnichten alles Friede, Freude, Eierkuchen. Im Gegenteil. Die Combine griffen tief in die Trickkiste und schossen eine neue Superwaffe ins All, die ähnlich dem amerikanischen SDI-Projekt mit gewaltigen Laserstrahlen ballert. Vornehmlich soll die Wumme zum Grillen von Rebellen verwendet werden. Glücklicherweise schwirrt der Satellit zwar schon umher, ist aber genau wie Hugh Hefner ohne Viagra noch nicht ganz einsatzfähig. Und wer hat die Rettung seiner Rebellenkollegen mal wieder an der Backe? Genau: Sie! In der Stadt, aus der Sie zunächst entkommen müssen, wimmelt es nur so von Combine und Zombies, die Sie nach dem Weg zum Friedhof fragen. Sie treffen auch auf Rebellen, die Ihnen Hinweise geben oder Seite an Seite mit Ihnen kämpfen. Sie sind erst zu Fuß unterwegs, heizen später mit dem Buggy durch die Pampa. Als kleinere Rätsel deaktiveren Sie etwa Stromkreise, um Kraftfelder lahmzulegen und Ihren Weg fortzusetzen. Sie entpacken die Dateien in die in der readme.txt genannten Pfade und starten dann über die *Half-Life 2*-Konsole mit dem Befehl „map smc_city_01". Marc Brehme

Info: www.hl2files.de

Half-Life 2 — AUF DVD MOD

AUTOR	White Legion
FILENAME	smc_chapter1
VORAUSSETZUNG	Half-Life 2, Steam

PRO + CONTRA
+ Nichtspielercharaktere tauchen auf
+ Rasante Buggyfahrten

FAZIT: „Schaurig-schöne Atmosphäre belohnt Sie nach einer umständlichen Installation."



»Verrutscht: Arschgeweih.«

Violett hat einen gemeinen Keeper im Visier (rotes Fadenkreuz).

»Knifflig: Kniffel.«

In einer Höhlen lösen Sie mit Telekinese ein Schalterrätsel.

»Peinlich: noch Klopapier am Hintern haben.«

Fiese fliegenden Feen werfen mit explosiven Kugeln nach Ihnen.

Eclipse

Jetzt ist Schluss mit Feuerwaffen! In ECLIPSE schmeißen Sie Felsbrocken nach Ihren Gegnern.

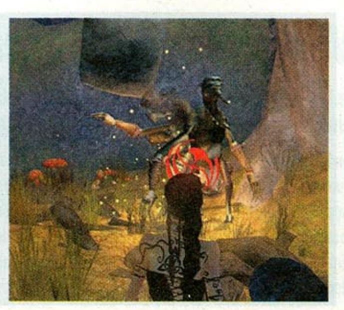
HALF-LIFE 2 | Als Zauberin Violett begeben Sie sich in dieser Komplettkonvertierung auf die Suche nach Ihrem seit fünf Jahren vermissten Vater. Die holde Maid kämpft sich durch drei wunderschöne Landschaften und setzt nur eine einzige Waffe ein: Telekinese. Nein, das ist nicht der kleine Asiate, der den ganzen Tag vor der Glotze hockt, sondern die übernatürliche Begabung, Gegenstände allein per Gedankenkraft zu bewegen. Spätestens jetzt kommt die fantastische Physik-Engine von *Half-Life 2* ins Spiel. Klicken Sie ein Objekt wie etwa einen großen Stein an, erhebt dieser sich magisch in die Luft und lässt sich per Mausklick in die gewünschte Richtung schleudern. Weitere Informationen zur Steuerung finden Sie im Kasten „Bewegung tut not" (unten). Wie jedes Schulkind und ganz besonders Kollege Brehme weiß, ergibt sich Kraft aus Masse mal Beschleunigung. Setzen Sie das klug ein, fügen Sie den virtuellen Bösewichtern im Mod großen Schaden zu. Auf gut Deutsch: Nein, im gesamten Spiel gibt es keine Knarren. Sie klatschen den Monstern Steine und später sogar Feuerbälle vor die Omme. Aber Vorsicht: Die Steinschleuderei legt ganze Gebäude in Schutt und Asche und auch sich selbst kann Violett mit den Steinchen versehentlich platt machen. Sie zocken aus der Verfolgerperspektive, bei der Sie der Heldin ständig auf den knackigen Hintern linsen. Die Macher bezeichnen ihr Werk als „Adventure mit Taktik und auf Puzzles basierende Kämpfen." Nun gut. Uns beindruckt *Eclipse* mit Weichzeichner-Effekt und eigens geschaffenen Modellen und Soundtrack. Andreas Bertits/Marc Brehme

Info: www.eclipsegame.com

Beweg dich, Schlampe!

Eclipse **glänzt mit einer innovativen, aber gewöhnungsbedürftigen Steuerung. Wir erklären, wie der Hase läuft.**

Bewegliche Objekte sind durch ein blaues Fadenkreuz gekennzeichnet. Zum Anheben drücken Sie die linke Maustaste oder halten sie für mehrere Objekte gedrückt. Zum Werfen benutzen Sie die rechte Maustaste. Je länger Sie diese drücken, desto stärker ist der Wurf. Verfärbt sich das Fadenkreuz rot, haben Sie Gegner im Visier. Den Feen ballern Sie am besten ihre explosiven Geschosse zurück: einfach mit der linken Maustaste auffangen und retour senden. Später im Spiel können Sie explosive Kugeln herbeizaubern. Hierzu halten Sie die rechte Maustaste gedrückt, bis der Konzentrationskreis voll aufgeladen ist.



LIES MICH!

Day Hard



»Wo ist denn die Flinte her? Die hatte jemand ins Korn geworfen!«

Half-Life 2 | Gestatten? Morgan Freeman, Ballermann. Nein, wir haben uns nicht verschrieben. Im Einzelspielermod *Day Hard* erleben Sie einen bescheidenen Tag im Leben von Morgan Freeman. Als Bruder des berühmten *Half-Life* Aktivisten Gordon ballern Sie sich über sechs teils hackschwere Karten. Unterstützung gegen die Combine und riesige Strider erhalten Sie von versprengten Widerstandskämpfern, die sich Ihnen im örtlichen Fastfood-Fresstempel anschließen. *Day Hard* ist ein actionreicher, witziger Mod, der sich bekannte Figuren aus anderen Spielen entleiht, 147 Megabyte wiegt und auf der Homepage der italienischen Entwickler auf Ihren Download wartet. (MB)

Info: www.smanu85.it/public/site_inside/dayhard/home.php

Night at the Office

Half-Life | Als Angestellter eines Paketlieferdienstes entdecken Sie, dass Terroristen in den Firmensitz eingedrungen sind. Sie versuchen verzweifelt, sie aufzuhalten und die anderen Angestellten zu retten. Der Mod verspricht eine ausgefeilte Geschichte, neue Waffen, eine detaillierte Umgebung und sogar drei verschiedene Enden. (MB)

Info: www.nightattheoffice.co.uk

Jail Escape

Half-Life 2 | Ein Ausbruch aus der Klapse will gut geplant sein, davon können wir PC ACTION-Redakteure ein Lied singen. Mit einem Ausbruch anderer Art beschäftigt sich *Jail Escape*. Angelehnt an die amerikanische TV-Serie *Prison Break* versuchen Sie, aus dem Knast zu türmen. Wer ein Faible für die Fernsehserie hat, sollte einen Blick riskieren und sich durch die neun Karten des aus unserer Sicht aber eher halbgaren Levels schlagen. Verwechseln Sie die Modifikation nicht mit *Jailbreak*, die ein ähnliches Szenario besitzt und unter www.jailbreak.5u.com um Aufmerksamkeit buhlt. (MB)

Info: www.animations.741.com; www.jailbreak.5u.com

Exterminate



»Nicht zum Lachen: Bestrahlung bei Hodenkrebs.«

Half-Life 2 | Mit *Exterminate* steht Ihnen ein Mod ins Haus, den der Macher bedeutungsschwanger erklärt: „Legen Sie alles um, was sich bewegt." Angelehnt an das Spielprinzip des Klassikers *Phobia 2* strömen in einer Arena Gegnermassen auf Sie ein. Heizen Sie denen anfangs noch mit dem Standard-Maschinengewehr ein, schmeißt ab und an ein Dropship andere Schießprügel per Zufallsprinzip vom Himmel. So regnet es etwa automatische Shotguns und Raketenwerfer oder Feuerbomben. Feurig! (MB)

Info: http://varmvaffel.no-ip.com/varmvaffel/exterminate.htm

Heart of Evil

Half-Life | Im Vietnam-Krieg sollen Sie Colonel Kurtz um die Ecke bringen. Dazu kämpfen Sie sich durch Armeen von Vietcong, US-Truppen und Untoten. Die Macher bastelten neue Waffen, Monster, Texturen und Sounds und preisen ihr Werk als „längsten Einzelspielermod für *Half-Life*" an. Entscheiden Sie selbst! (MB)

Info: www.planethalflife.com/heartofevil



Tappt ein Gegner in eine Sprengfalle, sorgt er für ein schönes Feuerwerk.

»Tom Cruise hat sein Essen noch gegart.«

Die feststehenden Rotorblätter (Bildmitte) sind schon aus dem *Half-Life 2*-Level Ravenholm bekannt.

»Aufgetaucht: U-Boot.«

»Frauen stehen auf Männer mit blauen Augen und dicken Kanonen.«

Neben Zombies trachten Ihnen auch die Standard-Combine nach dem Leben.

»Zum Kotzen: Brecheisen.«

In engen Tunnelschächten tobt ein flammendes Inferno, das besonders schick in Szene gesetzt ist.

Ravenholm

Mit RAVENHOLM erwartet Sie rund zwölfständiger Grusel mit wunderbar schaurigem *Resident Evil*-Flair.

HALF-LIFE 2 | Sie erwachen in einem verfallenen Haus und schemenhaft kehren die Erinnerungen an einen Straßenkampf gegen die Combine zurück. Nachdem es Sie erwischte, flickte Sie Ihr Kumpel von der Widerstandsbewegung hier zwar wieder zusammen, gibt Ihnen nun aber nur aufmunternde Worte und keine Waffen mit auf den Weg in die gefährliche Stadt. Gut, dass wir im Nachbarhaus ein Brecheisen finden, denn bereits wenige Schritte später springen uns die ersten Headcrabs und grunzenden Zombies vor die Fuchtel. Auch auf der Straße und in den verlassenen Hinterhöfen bekommen wir Gesellschaft von den mordlüsternen Gesellen. *Ravenholm* spielt im gleichnamigen *Half-Life 2*-Level und verstrickt Sie in eine Nebenhandlung des Hauptspiels. Nicht wenige *HL2*-Jünger sind steif und fest davon überzeugt, dass Ravenholm einen der furiosesten und besten Abschnitte des Spiels darstellt. Zombies mit Sägeblättern zu einer irreversiblen Persönlichkeitsspaltung zu verhelfen oder durch aufgestellte Rotorblätter in Windeseile einige Kilogramm abnehmen zu lassen, das hat schon was. Der Metzelfaktor von *Ravenholm* ist unbestritten und steigert sich ebenso wie der spielerische Anspruch von Level zu Level. Obwohl die Stimmung von Beginn an düster und gruselig ist, regieren in den ersten Abschnitten noch geradliniges, ja fast vorhersehbares Leveldesign und ebensolche Gegner. Sie eilen durch die zerstörte Stadt und suchen Headcrabs und Zombies verkloppend die Levelausgänge. Später bekommen Sie es mit anspruchsvolleren Abschnitten und größeren Gegnermassen zu tun. Auch finden Sie bessere Waffen und Munition, die allerdings rar gesät ist.

DER BLANKE HORROR

Egal, ob Sie in der modrigen Kanalisation, auf nebelverhangenen Friedhöfen oder in verfallenen Fabrikgebäuden unterwegs sind – es gilt: Zocker, die schon beim Anblick einer ungeschminkten Cameron Diaz erschocken zurückweichen, sollten das Spielen im abgedunkelten Zimmer und mit Kopfhörern vermeiden. Denn nicht nur visuell regiert mit abgetrennten virtuellen Gliedmaßen und pixelbluttriefenden Körpern das Grauen, auch in die Gehörgänge schleichen sich fiese Geräusche. Verdorrte Bäume knarren im Wind, unvermittelte Schreie aus dunklen Ecken und äußert gemeine Fallen bringen den Puls zum Rasen. Fallen? Genau. Von explosiven Flaschen, die an eine drahtige Stolperfalle gebunden sind, bis zu Gasflaschen, die auf Knopfdruck zu stationären Flammenwerfern mutieren, ist vieles geboten, was Ihnen das Über- und den Feinden das Ableben erleichtert. Neben ausgeklügeltem Leveldesign besticht *Ravenholm* durch die lange Spielzeit von zehn bis zwölf Stunden sowie eingestreute Erinnerungsfetzen und Zwiegespräche Ihrer Hauptfigur. Die Unterhaltungen laufen zwar auf Tschechisch aber wir liefern Ihnen auch das deutsche Sprachpaket auf DVD. Marc Brehme

Info: http://ravenholm.wz.cz

Wir haben verstanden!

Ihre Lehrerin hat Ihnen nur Französisch beigebracht und mit Englisch und Tschechisch können Sie deshalb nichts anfangen? Keine Sorge.

Einen Kurs „Deutsch als Fremdsprache" können wir zwar nicht anbieten, dafür liefern wir Ihnen das deutsche Sprachpaket von The Sarmatia Project (http://sarmatia.locworks.net) für das tschechische Zombie-Spektakel gleich mit. Zur Installation entpacken Sie die Zip-Datei von unserer DVD in das Source-Mods-Verzeichnis von Steam (etwa C:\Programme\Valve\Steam\SteamApps\SourceMods). Danach starten Sie Steam neu und genießen *Ravenholm* mit deutschen Untertiteln.

Half-Life 2 — AUF DVD MOD

AUTOR	Lord Games
FILENAME	RavenholmENG
VORAUSSETZUNG	Half-Life 2, Steam

PRO + CONTRA
- \+ Lange Spielzeit, taktische Fallen
- − Kistenstapeleien in einigen Levels

FAZIT: „Gruseliger Mod im Resident-Evil-Stil. Herzkranke nehmen Abstand."

Zu Spielbeginn setzen Sie sich lediglich mit dem Brecheisen zur Wehr.

»Hat ganze Arbeit geleistet: Bauchweg-Trainer.«

»Mittagspause vor dem Finanzamt.«

In den Straßen der Stadt haben Sie es ohne Ende mit Zombies zu tun.

Mistake of Pythagoras

»Gestelltes Bild: Frau am PC.«

Alyx sieht nicht nur gut aus, sondern hackt im Handumdrehen auch jede Tür auf.

In MISTAKE OF PYTHAGORAS für HALF-LIFE 2 knallen Sie außerirdischen Invasoren gewaltig eine vor den Latz.

HALF-LIFE 2 | Eigentlich wollten wir Sie nicht mit Mathe quälen, denn die braucht heute niemand mehr. Taschenrechner sind in und die einstellige Zahl auf unserem Gehaltszettel können wir auch so identifizieren. Obwohl es in diesem Artikel um eine Modifikation für das Actionspiel *Half-Life 2* geht, kommen Sie um etwas Geschichte und Rechenkunst nicht herum. Denn Pythagoras von Samos war ein griechischer Philosoph und Mathematiker (siehe Kasten „Vorsicht, Bildung!") und bürgt quasi mit seinem Namen für diesen Mod. Halt, hier geblieben! Trotzdem dürfen Sie nämlich die Luft mit Geschossen verunreinigen – und das nicht zu knapp. Die Geschichte um Gordon Freeman, die nach Aussagen der japanischen Entwickler in einer Parallelwelt spielt, beginnt mit einem Zahltag. Nein, es gibt keine Gage, sondern wir bekamen um ein Haar einige überdimensionierte Zahlen in Betonform auf den Deckel, die vom Himmel purzelten. Gleichzeitig rauschten außerirdische Flugobjekte über die Stadt, beballerten alles und jeden und verarbeiteten sogar Strider mit Leichtigkeit zu Kleinholz. Wieder einmal kämpfen Sie um Ihr Leben und versuchen, die Invasion zu stoppen. Klar, dass Sie schon nach kurzer Zeit einige Blessuren davontragen, denn die fliegenden Sägeblätter, die die Aliens überall ablassen, nerven tierisch. Bald finden Sie in einer Kiste Ihren Anzug samt anständiger Bewaffnung und können sich endlich zur Wehr setzen. Wenn Sie jetzt aber auf Kämpfe gegen die Combine-Soldaten tippen, liegen Sie falsch. Zumindest einige dieser Jungs sind auf Ihrer Seite und helfen an diversen Stellen. Später flutschen Sie durch schwarz-weiße Spiralen, die Sie wie ein Beamer aufsaugen und an einem anderen Ort wieder fallenlassen. Dann stehen Sie fast allein auf weiter Flur gegen jede Menge Krabbelviecher samt Boss und alle Arten von Combine. Abwechslung bieten geradezu elektrisierende Schalterrätsel, Geschicklichkeitseinlagen im *Tron*-Flair und Kameraden der Rebellion, die sich Ihnen zeitweilig anschließen. Die Schauplätze wurden nach Plänen und Bauten des französischen Architekten Claude Nicolas Ledoux (1736-1806) geschaffen. Geben Sie es zu: Jetzt sind Sie echt beeindruckt! Marc Brehme

EINZELSPIELER PLATZ 2

Info: http://www2d.biglobe.ne.jp/~ks wca/mop/

Half-Life 2	AUF DVD MOD
AUTOR	Mistake of Pythagoras Mod Team
FILENAME	KS_MOP_v1c
VORAUSSETZUNG	Half-Life 2, Steam

PRO + CONTRA
- + Spieler ist oft in der Gruppe unterwegs
- – Teilweise sehr abstrakte Level

FAZIT: „Die kleine PC ACTION-Mathestunde: Pythagoras + Mod = unterhaltsame Action."


»Verkriecht sich zum Sterben: Rohrkrepierer.«

Die außerirdischen Invasoren bringen mit ihren Raumschiffen sogar riesige Strider zu Fall.

Vorsicht, Bildung!

PC ACTION hat einen Bildungsauftrag zu erfüllen! Wir bilden uns nämlich ein, dass die Jugend nicht nur wissen sollte, wie man einen PC einschaltet.

Also, Augen auf! Pythagoras war mitnichten eine hungrige Würgeschlange, sondern einer der berühmtesten historischen Mathematiker. Circa 570 vor Christus wurde der Zahlenjongleur auf der griechischen Insel Samos geboren und war auch als Musiker und Prophet am Start. Als intelligenter Vorzeigegrieche hat er viele berühmte Sätze zu verantworten, wie zum Beispiel „$a^2+b^2=c^2$" und „Alles ist Zahl". Und auch den allseits beliebten Kneipenkracher „Scheiße Dimitri, in meinem Tsatsiki ist eine Fliege!"



In diesem Vorposten des Bunkers haben sich mehrere Combine verschanzt und nehmen Sie unter Feuer.

»Macht nur Ärger: Windows 95.«

»Die meisten Unfälle im Haushalt entstehen durch Blauäugigkeit.«

Nach dem Betätigen eines Schalters bekommen Sie es oft mit wahren Gegnermassen zu tun.

In Episode eins haben Sie es nur mit den Combine zu tun. Später treffen Sie auch auf die knackigeren Elite-Truppen.

»Trotz Verkleidung erkannt: Spice-Girl.«

»Achtung, Witz: Treffen sich Andi Wand und Andi Front ...«

Grafisch überzeugt *Minerva* trotz bekannter *HL2*-Models.

EINZELSPIELER PLATZ 1

Minerva Metastasis

Im Mod MINERVA METASTASIS unterstehen Sie einer Frau, infiltrieren einen geheimnisvollen Bunker und entlarven dunkle Machenschaften.

HALF-LIFE 2 | Als unsere Reise beginnt, finden wir uns hängend an der Unterseite eines geklauten Combine-Helikopters wieder und erfahren, dass wir „Teil einer letzten wissenschaftlichen Untersuchung" sind. So so. Hätten wir doch lieber einen anständigen Job erlernt. Wer soll denn bei dieser Schaukelei sein Mittagessen bei sich behalten? Erneut dringt über Funk die Stimme einer geheimnisvollen Frau in unsere Lauscher. Wir erhalten den Auftrag, in einen verlassenen Bunker einzudringen. Nein, Heide Simonis spielt in diesem Mod keine Rolle. Vielmehr sollen wir untersuchen, was in dem Überbleibsel des Zweiten Weltkriegs vor sich geht. Der Heli setzt uns ab, verkrümelt sich und wir sind auf uns allein gestellt. Na toll, jetzt bekommen wir auch noch Sand in die Stiefel. Egal. Wir schleichen zum Bunker – sofort beharken uns schießwütige Combine-Soldaten. Blöd, dass wir anfangs nur mit einer mickrigen Pistole unterwegs sind. Also nehmen wir die Beine in die Hand und verkrümeln uns schneller als die Bundesregierung die nächste Steuererhöhung ausgeheckt hat. Drei Schritte weiter warten aber schon die nächsten Gegner auf uns, denen wir nicht nur ihr virtuelles Leben, sondern auch die ersten gescheiten Wummen abknöpfen. Die haben Sie auch dringend nötig, denn in den nächsten zweieinhalb Stunden legen Sie mehr böse Buben flach als Paris Hilton.

KLOPF KEINE SPRÜCHE!

Wenn Sie sich clever anstellen, die zahlreiche Munition einsammeln und konsequent Deckung suchen, bekommen Sie schon alles unter Kontrolle. Die Combine sind natürlich nicht begeistert von Ihrem Auftauchen und je weiter Sie zum geheimen Bunker vordringen, desto mehr Widerstand schlägt Ihnen entgegen. Haben Sie es anfangs lediglich mit einzelnen Wachen zu tun, hängen Ihnen später nicht nur Minen am Rockzipfel, es erwarten Sie auch fiese Hinterhalte der vermummten Schergen. So lauert man Ihnen etwa an der strategischen Engstelle eines Felsenvorgangs auf. Gemein, oder? Noch fieser sind allerdings die Funksprüche der unbekannten Tussi, die Ihnen ständig mit schier unverständlichem Ethno-Geblubber wie eine unverbesserliche 68er-Mutti auf den Sack geht. „Ich bin deine Athena, du bist mein Bastard Perseus, und unsere Medusa ist heute diese Insel. Deine Aufgabe ist: Infiltrieren, enthüllen und zerstören." Aha. Was hätte es auch sonst sein sollen? Wobei sich nützliche, witzige und überdrehte Funksprüche die Waage halten und zur wirklich außergewöhnlichen Atmosphäre dieser Modifikation beitragen.

DER STURM VOR DER RUHE

Minerva Metastasis trägt den Namen einer griechischen Göttin und bietet vor allem kernige Nonstop-Action. Von Beginn an haben Sie in diesem Mod keine ruhige Minute. Was manchmal sogar schade ist, weil Sie gar keine Zeit haben, die tolle Grafik zu bewundern! Vor allem die abgewrackten Boote oder das unterirdische Dingens sehen grandios aus. Hups, fast hätten wir etwas verraten, was Sie doch für Ihren Auftraggeber erst herausfinden sollen. Das schaffen Sie aber erst im zweiten Teil des Mods, denn der erste endet besonders spannend, Fachleute sagen: mit einem Cliffhanger ... Nachdem es dem Spieler gelingt, in den Bunker einzudringen, flimmert der Abspann über den Bildschirm. Jedenfalls war nach dem Erscheinen der ersten Episode *Carcinogenesis* im September 2005 das große Warten auf die Fortsetzung angesagt. Im März 2006 schob Autor Adam

Sie infiltrieren eine Headcrab-Produktionsanlage.

»Bei Heilpraktikern beliebt: Urinanreicherungsanlage.«

»Wird meistens früh am Morgen gespielt: Tau-Ziehen.«

Die Combine nehmen Sie vor einem Energieschild unter schweres Feuer.

Das Impulsgewehr ist durchschlagskräftig, mit der Munition sollten Sie allerdings haushalten.

»Badetag in Abu Ghraib.«

»Für Elektriker gefährlich: Watt-Wanderung.«

Zu Beginn kämpfen Sie sich den Strand entlang, der vor Combine nur so wimmelt.

»Mit nur einer Figur langweilig: Schach.«

Wichtige Schalter sind meist in gut bewachten Kellerräumen versteckt.

Forster mit *Downhill Struggle* die zweite Episode nach. Weil wir unsere Leser lieben wie sonst nur unsere Mutti, haben wir die aktuelle Version des Mods auf unsere DVD verfrachtet. Beide Episoden gehen nun nahtlos ineinander über. Ebenfalls übergehen werden Ihnen beim Zocken die Hörsensoren. Hier ist – im Gegensatz zu den Gegnermodellen und Waffen, die aus *Half-Life 2* stammen – nämlich Schluss mit Standard. Ein Mitglied des Mod-Teams programmierte für *Episode 2* so sahnige Musik, dass sogar die echten Werthers neidisch ssind. Vor allem bei brenzligen Attacken der Combine trumpft die Mucke bedrohlich auf und Ihr Puls steigt wie der Spritpreis in ungeahnte Höhen.

ALLER GUTEN DINGE SIND DREI

Modder sind – genau wie Frauen – undurchsichtige Menschen: Niemand weiß, was (und ob) sie wirklich denken. Bestes Beispiel ist die verworrene Geschichte von *Minerva Metastasis*. Wir geben es zu: Wir sind weder schlau genug für Günther Jauchs Fernsehshow, noch können wir Ihnen verraten, wen genau Sie im Mod verkörpern und wer die Schnitte mit den wirren Funksprüchen ist. Hoffentlich erleuchtet uns die Gerüchten zufolge angekündigte *Episode 3*. Wir warten jedenfalls schon sehnsüchtig darauf. Jetzt bleibt uns mit den Worten Ihrer mysteriösen Auftraggeberin nur noch eines zu sagen: „Kämpfe, mein kleiner Bastard-Kämpfer, kämpfe weiter!" Marc Brehme

Info: www.hylobatidae.org/minerva

Half-Life 2	**AUF DVD** MOD
AUTOR	Adam Foster
FILENAMEN	metastasis-2
VORAUSSETZUNG	Half-Life 2, Steam

PRO + CONTRA
- + Tolle Atmosphäre, Sound und Action
- – Relativ kurze Spielzeit

FAZIT: *„Teil eins super, Teil zwei richtig spitze. Dieses Paket ist ein Muss für jeden HL2-Fan."*

Half-Life 2-Mods, die wir uns wünschen!

Fotos: action press

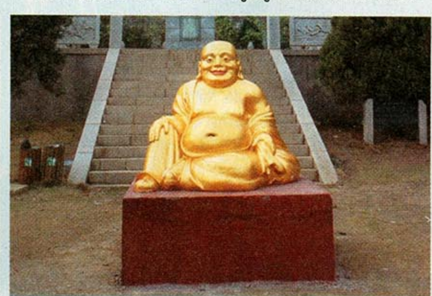
Maradona – Fußballgott: In Diego Armando Maradonas Fußstapfen gehen Sie auf die Jagd. Zu Beginn leichtfüßig und mit einem Fußball bewaffnet, verfetten Sie im Spielverlauf und können ohne Drogen keine zehn Schritte mehr laufen. Die Gegner erschlagen Sie mit Ihren fettigen langen Haaren.

Jimi Hendrix – Gitarrengott: Bewaffnet mit Guitar-Hero-Gitarrencontroller, matschen wir Hip-Hopper, Pop-Fans, Volksmusiker und ähnliches Gesocks zu Brei. Die Steuerung erfolgt intuitiv durch Überkopfschwingen des Controllers und gezieltes Einschlagen von Modern-Talking-Pappaufstellern.

Buddha – Protektor aller Übergewichtigen: Endlich mal ein Mod ohne Gewalt. Als Jabba the Buddha schnappen Sie sich haarige Ungläubige und verpassen ihnen stilecht eine Glatze. Nebenbei stopfen Sie sich umherlaufendes Viehzeug hinter die Kiemen, um trotz der vielen Bewegung das Gewicht zu halten.







MEHRSPIELER
DIE BESTEN MODS FÜR HALF-LIFE 2

»Schlimme Zustände im Frauenhaus.«

Metro Police | Health: 80

Während Sie den Wachmann ablenken, schleicht sich Ihr Kollege von hinten an.

MEHRSPIELER PLATZ 10

Synergy

Sie wollen HALF-LIFE 2 gern mit anderen Spielern im Koop-Modus zocken? Neben weiteren Vertretern dieser Spielklasse sticht vor allem SYNERGY viel versprechend ins Auge.

HALF-LIFE 2 | Immer nur allein mit sich selbst spielen ist ebenso uncool wie heiße Himbeeren auf Vanilleeis. Laden Sie doch mal die fesche Blondine von nebenan auf ein Kooperationsspielchen ein. Nein, wir sprechen nicht von Matratzensport, sondern von einer gepflegten Partie *Half-Life 2*. Weil der langerwartete *Sven Coop* nach wie vor nur für *Half-Life* greifbar ist und *The Hive Coop* noch in den Startlöchern hockt, legen wir Ihnen derweil *Synergy* ans Herz. Der Mod liegt in Version Beta 2 vor und fusionierte Anfang des Jahres mit *Tim Coop*, sodass wir gespannt sind, mit was uns das große Entwicklerteam überrascht. Bisher stehen die Spielmodi Koop, Teams und Deathmatch zur Auswahl, über andere wie Survival brüten die Modder noch. Klingt doch super, oder? Ausprobieren! Marc Brehme

Info: http://planetdawson.com/synergy/

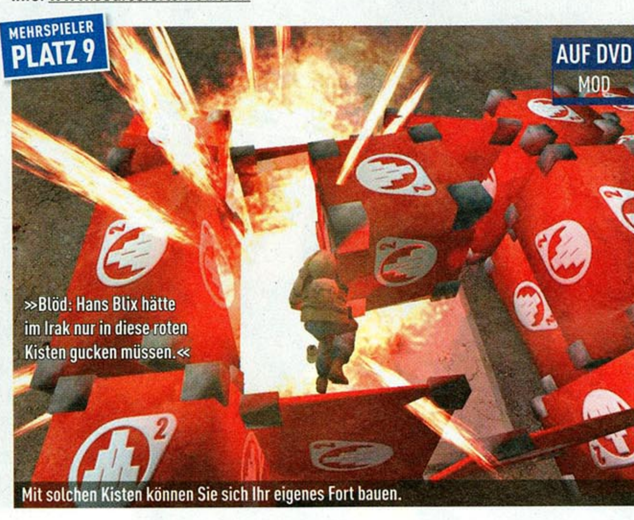
Source Forts

Bevor Sie sich in SOURCE FORTS mit fetten Wummen an den Kragen gehen, bauen Sie sich eine Burg und igeln sich ein. Das bietet viel Raum für fiese Gemeinheiten!

HALF-LIFE 2 | Aus Blechwänden und anderem Krimskrams schustern Sie in *Source Forts* mithilfe von Gravity-Gun und Teamarbeit eine fette Festung um Ihre Flagge zusammen. Ist die Bauzeit verstrichen, geht es im Capture-the-Flag-Modus ans Eingemachte. Einige Teammitglieder flitzen schon mal über das Schlachtfeld zum Gegner, während der Rest Ihre frisch gebaute Festung mitsamt der versteckten Flagge gegen die Angreifer verteidigt. Schön, wenn Sie vorher daran gedacht haben, Schießscharten einzubauen. Gut Schuss! Marc Brehme

Info: www.sourcefortsmod.com

MEHRSPIELER PLATZ 9



»Blöd: Hans Blix hätte im Irak nur in diese roten Kisten gucken müssen.«

Mit solchen Kisten können Sie sich Ihr eigenes Fort bauen.

MEHRSPIELER PLATZ 8



»Bestraft Touristen fürs Rauchen im Wald: Reinhold Messner.«

Mit dem Messer auf den mit einem Gewehr bewaffneten Gegner loszugehen, ist keine gute Idee.

»Von Terroristen-Kollegen geächtet: Verblassphemist.«

Die Fähigkeit Stealth macht Sie fast unsichtbar.

»Aus der Nähe enttäuschend: die Brücke von Arnheim.«

Der Effekt der Feuergranaten hält je nach Level mehrere Sekunden lang an.

Diese Erfahrung sollten Sie einfach machen: Mit den Rollenspielelementen in CSS: RPG erleben Sie bei COUNTER-STRIKE SOURCE ein neues Spielgefühl.

HALF-LIFE 2 | Wenn wir Ihnen jetzt erzählen, dass sogar *Counter-Strike*-Spieler auf Rollenspiele stehen, erwarten Sie sicher wieder einen schmutzigen Hintergedanken von uns. Doch diesmal enttäuschen wir Sie gnadenlos, denn wir haben uns weiter oben weder vertan, noch wollen wir Sie auf die Schippe nehmen. Rein technisch gesehen handelt es sich bei *CSS: RPG* nämlich nicht um einen Mod im herkömmlichen Sinne, sondern um eine Erweiterung für den Spieleserver. Die Terroristenhatz ist damit um Rollenspielaspekte erweitert. Für den Abschuss eines Gegners oder die Erfüllung von Spielzielen regnet es Erfahrungspunkte, die Sie für Levelaufstiege und Spezialfähigkeiten verbraten. Die Fähigkeit Regeneration etwa serviert Ihnen auf Level 1 einen Hitpoint Lebensenergie pro Sekunde; auf Level 5 sind es – genau – fünf. LongJump erhöht die Weite Ihrer Sprünge, Vampire kredenzt Ihnen die dem Gegner abgeknöpften Schadenspunkte als Gesundheitsbonus, Stealth verschafft Ihnen Unsichtbarkeit und eine Fire Grenade macht auf Level 5 für zehn Sekunden Toast aus Ihren Feinden. Klingt interessant? Dann versuchen Sie sich doch einmal auf dem offziellen *CSS: RPG*-Server 67.18.208.50:27015. Marc Brehme

Info: http://cssrpg.sourceforge.net

James is now Level 2
You have gained a new Level! This means you can buy Upgrades which give you an advantage over your opponents.
Type "rpgmenu" in chat, or type it into the console to bring up a menu from which you can buy Upgrades.
James is now Level 4

Die Texteinblendungen geben Auskunft über den Level und verfügbare Upgrades.



»Korn in die Flinte geworfen: frustrierter Soldat.«

Überlegen Sie sich genau, wann und auf wen Sie schießen. Die schicken Nachladeanimationen dauern etwas.



»In Afrika eine Delikatesse: Glühwürmchen am Spieß.«

Wenn Sie rennen, vergrößert sich das Fadenkreuz (Kreis in der Bildmitte). Am besten zielen Sie in geduckter Haltung.

Battle Grounds 2

MEHRSPIELER PLATZ 7

In BATTLE GROUNDS 2 stopfen Sie keine Strümpfe, sondern Ihre Muskete. Spielen Sie den amerikanischen Unabhängigkeitskrieg nach.

HALF-LIFE 2 | Retro liegt voll im Trend – auch bei Mods. Mit der Komplettkonvertierung *Battle Grounds 2* flitzen Sie zur Zeit des amerikanischen Unabhängigkeitskrieges entweder als Amerikaner oder Brite über das Schlachtfeld. Zur Auswahl stehen jeweils drei Spielerklassen, die sich dann mit historischen Waffen wie Musketen, Kanonen und Säbeln an die virtuelle Gurgel gehen. Das Besondere daran sind nicht etwa nur das glaubwürdige Ambiente mit mitreißender Marschtrompetenmusik und schicken Spielermodelllen, sondern vor allem die authentischen Nachladezeiten. Aus jeder Schusswaffe flutscht nur eine einzige Kugel. Dann ist zunächst langwieriges Nachladen angesagt. In einer geschmeidigen Animation kramt Ihr Alter Ego dazu Pulverbeutel, Stopfer und die frische Kugel raus. Nach gut sieben Sekunden dürfen Sie wieder anlegen – wenn Sie sich zwischendurch keine Bleivergiftung eingefangen haben. Keine Zeit zum Nachladen? Dann gehen Sie mit Ihrem Säbel oder dem Bajonett auf den Feind los. Das dürfte manchmal sogar die treffsicherere Variante sein. Die alten Büchsen ballern nämlich – historisch korrekt – nicht gerade punktgenau. Realismus und kein Ende ... Das Ausdauersystem erlaubt zwei Sprünge hintereinander, dann warten Sie, bis es wieder zur Hälfte gefüllt ist, um erneut durch den Level zu hopsen. Übrigens gibt es noch mehr Altmodisches: Der Mod steht auch in einer Variante für *Half-Life* zur Verfügung. Kawumm!

Marc Brehme

Info: www.bgmod.com

»Arbeitet in einer Textilfabrik: Weberknecht.«

Ein Helikopter greift uns an, während sich der Strider einem anderen Gegner zuwendet.

»Neulich in Warschau: lauter Langfinger!«

Der feindliche Strider gerät unter Beschuss ins Wanken.

»Das erste Spiel, in dem man Scheiße spielt (aus der Verfolgerperspektive).«

Wenn Sie als Strider unterwegs sind, schauen Sie sich quasi selbst über den Kopf.

Pilotable Strider Mod

MEHRSPIELER PLATZ 6

Endlich kein Kanonenfutter mehr sein: Im PILOTABLE STRIDER MOD treten Sie im Deathmatch in den gigantischen Kampfmaschinen gegeneinander an.

HALF-LIFE 2 | Sie haben schon immer mehr ehrfürchtig als verängstigt auf die riesigen Strider gespickt, wenn die gigantischen Zerstörungsmaschinen in *Half-Life 2* Ihre Rebellenkumpels zu Schaschlik verarbeitet haben? Am liebsten wären Sie gleich eingestiegen und hätten so ein Ding gelenkt? Dann bekommen Sie jetzt endlich Gelegenheit dazu! Der *Pilotable Strider Mod* ist eine Mehrspieler-Modifikation für den Deathmatch-Modus von *Half-Life 2*, die Sie unter anderem als Strider-Pilot umherstaksen lässt. Per Mausklick beamen Sie sich in die Kampfmaschine und bewegen sich wie ein Storch im Salat über die Karten. Nachteil der gewaltigen Feuerkraft: Sie sind arschlahm. Auf einigen Schauplätzen können Sie aber mit dem Helikopter umhersausen und den Gegnern aus luftiger Höhe einheizen. Als Spielermodelle stehen Ihnen nicht nur die üblichen Combine-Varianten und Fratzen der Rebellen zur Auswahl, diesmal dürfen Sie sogar als Alyx, Barney, der Professor und andere Hauptcharaktere umherballern. Wobei wir am liebsten in die Haut von Schnitte Alyx schlüpfen ... In der nächsten Version sollen sogar Antlions die Karten unsicher machen. Wobei wir uns fragen, ob die überhaupt erscheint, denn beim Autor des Mods herrschte uns gegenüber totale Funkstille.

Marc Brehme

Info: http://strider.hl2spain.com

MEHRSPIELER PLATZ 5

Plan of Attack



Mit einem guten Plan kommen Sie den Gegnern gar nicht erst so nahe.

Die Granate ist der Auftakt eines hitzigen Feuergefechts um diesen strategisch wichtigen Punkt.

Setzen Sie schwere Waffen geschickt ein, um Gegner am Vorrücken zu hindern.

Geht Ihnen die Munition aus, bleibt Ihnen im Nahkampf nur noch das Messer für pixelblutige Scharmützel.

Durch das Scharfschützengewehr haben wir einen Gegner anvisiert, der uns unter Feuer nimmt.

15 Waffen, vier Spielerklassen und ein geniales Erfahrungs-System heben PLAN OF ATTACK wohltuend von anderen HALF-LIFE 2-Mods ab.

HALF-LIFE 2 | Das der Amerikaner gern Weltpolizei spielt, ist hinlänglich bekannt. Auch als Nordkorea und der Iran mit Atomwaffen hantieren und auf Geheiß der Vereinten Nationen nicht davon abgehen wollen, ticken die Amerikaner aus und greifen beide Ländern mal eben vorsorglich an. Russland und China haben die Faxen dicke und wollen dem militärischen Säbelrasseln vor Ihrer Haustür nicht tatenlos zusehen, während sich die meisten europäischen Länder noch bedeckt halten. Nach einigen Wochen zählt die Front gegen die Amerikaner gut ein Dutzend Länder. Zum ersten Mal seit 1812 attackieren feindliche Invasionstruppen nun das Land der unbegrenzten Möglichkeiten. Aber nicht ohne Gegenwehr. Selbst einfache Zivilisten greifen zu den Waffen, um ihr Heimatland zu verteidigen. Irgendwie befremdlich, dass die Story von *Plan of Attack* aktuell erschreckend realistisch klingt, oder?

VIER HARTE TYPEN

Es stehen sich also die American Alliance und die Coalition Forces gegenüber. Letztgenannte Koalition ist aus Russen, Nordkoreanern, Chinesen und Typen aus dem Mittleren Osten zusammengewürfelt. Jede Partei greift auf maximal vier Spieler-Klassen zurück. 1. Riflemen sind besonders fit im Umgang mit Gewehren und leichten Maschinengewehren. 2. Sniper sind auf Scharfschützengewehre spezialisiert. 3. Rangers können selbst beim Rennen gut zielen, bewegen sich schneller, gehen top mit dem Messer um und verfügen über eine geringere Panzerung. 4. Der Gunner ist dicker gepanzert, hantiert äußerst geschickt mit superschweren MGs, ist dafür langsamer als die anderen Klassen. Das Interessante: Nicht nur, dass jeder Hoschi seine Stärken und Schwächen hat, im Spielverlauf gewinnt er auch an Erfahrung, die mit klassenspezifischen Boni belohnt wird. Die Aufgaben der Teams sind simpel zu beschreiben. Abwechselnd verteidigt eine Gruppe, während die andere angreift und erobert. Die Ziele zeigt der Mod Ihnen in jeder Runde per Text-Nachricht oder Icons an. Oft sind gleich mehrere Stellungen zu halten. Bei Erfolg gibt es Erfahrungspunkte und Kohle, die Sie in Ausrüstung investieren.

Ahmet Iscitürk/Marc Brehme

Info: www.planofattackgame.com

Hab einen Plan!

Wildes Umherballern ist für den Popo. Mit dem Planeditor kommen Sie dafür wirklich sicher ans Ziel.

Trotz Fünfjahresplan ging die Wirtschaft der DDR sang- und klanglos unter. Das – und Egon Olsens Knastzeiten beweisen: Es genügt nicht, einfach nur einen Plan zu haben, er sollte verdammt gut sein. Darum kommt *Plan of Attack* in der Beta-4-Version auch mit einem integrierten Planeditor. Den Editor gibt es auch als externes Programm unter dem Namen Steves *Plan of Attack Strategy Editor*. Mit dem Editor kann jeder Spieler eigene Strategien entwerfen. Hierzu wählt man einfach aus der Dropdownliste die richtige Karte aus und kann dann mit Hilfe von Wegpunkten bis zu drei Pfeile einzeichnen. Diese Pfeile sind im Spiel als vorgegebener Laufweg allen Teamkameraden angezeigt, sofern die entsprechende Strategie ausgewählt wurde. Abhängig davon, ob ein Team angreift oder verteidigt, sind natürlich unterschiedliche Wege festzulegen. Ebenso bestimmen Sie, wann eine bestimmte Strategie zum Einsatz kommen darf. Da versteht sich das Modifizieren von bereits bestehenden Strategien schon fast von selbst. Aber auch planlose Spieler brauchen keine Angst zu haben, denn jede Karte bringt bereits einige vorgefertigte Strategien mit. Das ist schlichtweg grandios!

»Sieht auch an Land hässlich aus: Wasserleiche.«

Nur in dem kurzen Moment nach seinem virtuellen Ableben bekommen Sie Subject 617 einmal richtig zu Gesicht.


»Eklig: Schmiere stehen, wenn andere scheißen.«

Während Sie mit Ihren Teamkollegen auf den Angriff des Hidden warten, möchten Sie sich am liebsten in der Wand verstecken.

Hidden Source

MEHRSPIELER PLATZ 4

Der Predator lässt grüßen. In HIDDEN SOURCE jagt ein bewaffnetes Spezialistenteam einen Unsichtbaren.

HALF-LIFE 2 | Den perfekten Soldaten erschaffen: Davon träumte das Militär nicht nur, sondern spielte im Mehrspieler-Mod *Hidden Source* auch gleich selbst mal Doktor Frankenstein. Natürlich ging das Experiment gründlich in die Hose und der mit genetischen Anomalien ausgestattete Proband namens Subject 617 ist nun auf der Flucht. Die Jägertruppe vom Infinitum Research Intercept Squad (IRIS) agiert zwar im Team und ist besser ausgestattet als Ron Jeremy, trotzdem ist die Hatz auf den Unsichtbaren alles andere als unfair. Der Hidden trägt zwar nur Messer und selbstgebastelte Granaten, verfügt jedoch über martialische Spezialfähigkeiten. Er ist nicht nur nahezu unsichtbar, sondern kann sich auch an den Wänden oder Decken festhalten, seine Energie durch Verputzen der virtuellen Leichen auffrischen oder etwa mit der so genannten Health Perception Aura ähnlich einer Wärmebildkamera sehen, wie es gesundheitlich um seine (sichtbaren) Gegner bestellt ist. Sie wählen aus zwei Spielmodi, Standard und Overrun. Bei Standard jagen mehrere IRIS-Spieler den Hidden. Wer ihn platt macht, spielt in der nächsten Runde als Unsichtbarer. In Overrun tauscht der Hidden seine Granaten gegen unendlich Leben und seine Opfer mutieren ebenfalls zu Hidden. Der Letztverbleibende muss dann noch 15 Sekunden überleben, um Extrapunkte zu bekommen und in der nächsten Runde als Hidden zu starten. Das ist leichter gesagt als getan! Unbedingt probespielen!

Marc Brehme

Info: www.hidden-source.com

Sieh es nicht kommen!

Die Frage überhaupt: Was würden PC ACTION-Redakteure anstellen, wenn sie unsichtbar wären?

Brehme würde sich den ganzen Tag heimlich die Fresspakete der Kollegen hinter die Kinnlade schieben, während der notgeile Bertits den weiblichen Praktikantinnen sabbernd unter den Minirock spitzt. Flokati Wollner vergreift sich mit dem Edding an Iscitürks Platte. Was sind wir nur für verkrachte Existenzen?



LIES MICH!

Zombie Horde

Counter-Strike Source | Wie *CSS: RPG* ist auch *Zombie Horde* eine serverseitige Erweiterung für *Counter-Strike Source*-Server im LAN oder Internet. In den Partien stehen sich Menschen und Zombies gegenüber. Sie wehren den Ansturm der Untoten ab und sollen so viele wie möglich – am besten gleich alle – in die ewigen Jagdgründe schicken. Was gar nicht so einfach ist, da die Startgesundheit der grunzenden Fleischfusseln ungleich höher ist als im Hauptspiel und sie sich – ganz klischeehaft – nur mit einen virtuellen Kopfschuss erledigen lassen. (MB)

Info: www.zombiehorde.com

Armory Source Pack

Counter-Strike Source | Sie haben es satt, in *Counter-Strike Source* mit immer den gleichen Bleispritzen über immer die gleichen Karten zu sprinten? Das *Armory Source Pack* vom Clan00 ersetzt die altbekannten Knarren durch real existierende Exemplare. So thront auf dem M4 jetzt ein Zielfernrohr, einige neue Schießprügel protzen mit Laserzieleinrichtungen und die Anzeigen wurden aufpoliert. Blöd: Bei Redaktionsschluss hatten Steam-Updates die letzte Version des Packs zerlegt und auch die mitgelieferte automatische Updatefunktion verweigerte den Dienst. Clan00 arbeitet nach eigenen Angaben an einer neuen Version, die in Kürze auf der Website zu finden sein sollte. Surfen Sie doch einfach mal rum und lutschen Sie sich das Teil durch die Leitung. (MB)


»Fischer wartet auf Westerwelle.«

Info: http://community.clan00.de/documents.php?id=3

AUF DVD MOD Mehrspieler-Karten

Counter-Strike Source | Weil wir Sie lieben, kredenzen wir Ihnen auf dem Heft-Datenträger glatt ein fettes *Counter-Strike Source*-Map-Pack. Die Karten stammen von Clan00 und sind von edelster, handverlesener Qualität. Jawohl! Von aufpolierten Klassikern, spannenden Häuserkämpfen und Zieltraining mit so genannten Aim-Maps ist bei den elf Karten alles dabei, was einem *CSS*-Zocker ein breites Lächeln aufs Gesicht zaubert. (MB)


»Endlich Realität: die blühenden Landschaften im Osten.«

Info: www.clan00.de

AUF DVD MOD CS-Karten

Counter-Strike (Source) | Benny Kaiser ist ein toller Hecht mit offenbar viel Freizeit. In der baut er unter anderem *CS*-Karten. Für weihnachtliche Stimmung empfehlen wir cs_coldera und wer auf Maya-Flair steht, sollte sich de_lostworld 1.1 anschauen. Bahn-Fetischisten kommen an cs_stormtrain nicht vorbei und dem Rest empfehlen wir seine *CS*-Karte de_dumonde. Zur Installation von Karten für *Counter-Strike Source* entpacken Sie bitte in Ihr Verzeichnis ..\Valve\Steam\SteamApps*accountname*\counter-strike source\. Die Karten für *Counter-Strike* gehören normalerweise ins Verzeichnis ..\Valve\Steam\SteamApps*accountname*\counter-strike. Beachten Sie bitte die Readme-Dateien. Weitere Maps von Benny „Voodoobenshee" Kaiser zu anderen Top-Spielen finden Sie auf seiner Homepage. (MB)


»Bekam ein Denkmal gesetzt: Uli Stein.«

Info: www.voodoobenshee.de



»Schon als Hassan zum Frühstück runterkam, hatte er eine Fahne ...«

Bei Feinden im Wasser hilft oft eine simple Granate weiter.

»... in einem sehr feuchten Traum legte er die geile Susi flach...«

»... kein Wunder, das alle WG-Kollegen seine Morgenlatte sehen konnten ...«

Erwischt! Sie nehmen den feindlichen Fahnendieb unter Beschuss.

Rein, rauf, runter, raus: In der feinlichen Basis sollten Sie sich nicht zu lange aufhalten.

»... wegen diesem Teil hatte er Rudi beim Pinkeln nur knapp verfehlt ...«

Auch unterwegs erwehren Sie sich immer wieder vieler Angriffe.

»... erst unter Androhung von Brandzeichen bekam er die Latte in den Griff ...«

Ein Verteidiger stoppt Sie kurz vor der feindlichen Fahne.

»... die spontane Entladung ließ sich trotzdem nicht vermeiden.«

Solch ein Treffer aus einer Schrotflinte schickt Sie meist direkt ins digitale Nirwana.

MEHRSPIELER PLATZ 3

HL2 CTF

Es war fast strafbar, dass HALF-LIFE 2 ohne Capture-the-Flag Modus erschien. Der ausgefeilte Mod HL2 CTF macht die Schmach wett.

HALF-LIFE 2 | Manche nennen es Diebstahl, andere den besten Mehrspieler-Modus der Welt. Die Rede ist vom Klauen der Flaggen des gegnerischen Teams, die dann im eigenen Basislager wieder aufgestellt wird. Warum Capture the Flag (CTF) in *Half-Life 2* nicht enthalten war, wissen wohl nicht einmal die Götter. Doch auf die Community war wieder mal Verlass – die handelte, wo andere schliefen. Im Februar 2005 veröffentlichten Patrick „Valtrain" Flanagan und sein Team die erste Version von *HL2 CTF* und rannten bereits mit dieser Alpha-Version offene Türen bei den Spielern ein. Mittlerweile kloppen sich Combine und Rebellen bereits in der Version 1.7 um die Flaggen des jeweiligen Gegners. Dazu stehen Ihnen nicht nur 14 teilweise neue Waffen und zwölf schicke Karten, sondern auch sechs Tech Enhancements oder Runen genannte Boni zur Verfügung. Die sammeln Sie quasi im Vorbeiflitzen ein und sie erscheinen alle 30 Sekunden neu. Ein Beispiel gefällig? Schnappen Sie sich doch ein Schild (Shield), das Schäden absorbiert, oder die schnellere Regeneration (Regen), die Ihre Gesundheit wieder aufpeppt. Oder wie wäre es mit Unsichtbarkeit beim Stillstand der Spielfigur (Cloak) oder doppeltem Schaden, den Sie mit der Rune Double-Damage verteilen können? Und während „Lung" Ihnen unter Wasser Sauerstoff in die Nase fächelt, ziehen Sie mit „Drain" Lebensenergie von anderen Spielern ab. Fies, aber äußerst wirkungsvoll!

JETZT MACH MAL EINEN PUNKT!

Gelungen ist auch das integrierte Punktesystem. Pusten Sie einen angehenden gegnerischen Flaggendieb neben Ihrer Fahne aus den Socken, gibt es einen Extrapunkt auf das Konto. Schleppen Sie Ihre Flagge zur eigenen Basis zurück, sacken Sie zwei Belohnungspunkte ein und wenn Sie den gegnerischen Stofffetzen klauen, rasseln fünf Punkte in den Topf. Schleppen Sie die eigene Flagge zurück, kurz bevor ein Teammitglied auch noch die gegnerische klaut, beträgt das Honorar zwei Punkte. Neben der normalen Flaggenhatz treten Sie auch in zwei weiteren Modi an. Bei Spielen der Art 1-Flag punkten Sie, wenn Ihr Team die neutrale Flagge erbeutet und die gegnerische Flagge in der Höhle des Löwen berührt. Bei Domination fährt jenes Team den Sieg ein, das die neutrale Flagge erobert und in einem festgesetzten Zeitlimit am längsten hält. Egal in welchem Modus: *HL2 CTF* fesselt einfach an den Bildschirm. Wenn Sie mit der feindlichen Flagge auf der Schulter im Kugelhagel zur eigenen Basis sprinten, neben Ihnen Raketen einschlagen und virtuelle Kameraden fallen, schnellt Ihr Puls in die Höhe. Schnelle, spaßige Action, das ist *HL2 CTF*. Marc Brehme

Info: www.hl2ctf.com

Fahnenforschung

Es gibt Gerüchte, eine Verkehrskontrolle bei Harald Juhnke hätte Polizisten einst zum Spielmodus Capture the Flag inspiriert. Quatsch. So war es wirklich:

Capture the Flag ist ein Spielmodus, der eigentlich aus der Paintballszene stammt. Also von Spielen, die man nicht am Computer, sondern draußen im Wald betreibt. Die durchgeknallten Farbschleuderer klauten sich 1981 zum ersten Mal gegenseitig die Fahnen. Den Weg auf die heimischen Rechner fand CTF 1996 mit dem Mod *Team Fortress*. Das fanden dann alle so klasse, dass es unter dem Namen Team Fortress Classic auch für den Pixelveteran *Half-Life* umgesetzt wurde.

Half-Life 2 — AUF DVD MOD

AUTOR	HL2: CTF Mod-Team
FILENAME	hl2ctf17_client
VORAUSSETZUNG	Half-Life 2, Steam

PRO + CONTRA
- + Schicke neue Karten
- + Runen- und Punktesystem

FAZIT: „Die spannende Flaggenhatz hätte Valve nicht besser inszenieren können."

»Neue Methode, um Elefantenzäpfchen zu verabreichen.«

Empires wartet mit vielen neuen Waffen und Fahrzeugen auf.

»Mist, ich glaube, das ist doch keine Kamera!«

Als Ingenieur kann der Spieler Wände und Geschütze bauen.

»Cunnilingus kann an manchen Tagen ins Auge gehen.«

Vom Commander-Fahrzeug agieren Sie auf dem Spielfeld aus der Vogelperspektive.

»Bierfilz – bitte am Rand ausschneiden!«

Abhängig von der gewählten Klasse unterscheidet sich die Optik der Spieler.

Empires

MEHRSPIELER PLATZ 2

BATTLEFIELD 2 trifft auf die SOURCE-ENGINE. Mit dem HALF-LIFE 2-Mod EMPIRES erleben Sie ein gänzlich neues Spielgefühl.

HALF-LIFE 2 | Wir stehen auf viel versprechende Kombinationen. Frauen und Männer, Schnitzel und Pommes, Kino und Popcorn, Mehrspieler-Shooter und Echtzeit-Strategie. Letzteres finden Sie allerdings nicht allzu häufig. Schade eigentlich. Doch es gibt sie noch, die findigen Modder, die sich eines solchen Problems annehmen. *Empires* für *Half-Life 2* gehört zu dem Genre-Mix. Den schwierigen Spagat zwischen Shooter und Strategie meistert *Empires* nämlich tatsächlich. Wie in *Battlefield 2* flitzen Spieler in Ego-Perspektive über das Schlachtfeld. Ein Teammitglied leitet als Commander die Einsätze, behält den Überblick und dirigiert das Infanterie-Kanonenfutter herum. Die Soldaten schalten durch erfolgreiche Gefechte Aufwertungen frei. Die reichen vom Kommando über einen Squad-Mitspieler oder Bots bis zur Beinahe-Unsichtbarkeit – ist doch klasse! In Anbetracht der Größe der Karten, die etwa *Battlefield 1942*-Niveau haben, ist es nur sinnvoll, dass Sie Fahrzeuge und Fluggeräte kapern können. Sonst laufen Sie sich womöglich noch einen Wolf. Wie in einem guten Strategiespiel bauen Sie auf der Karte auch Ressourcen ab. Pappen Sie also zu Spielbeginn schleunigst eine der äußerst wichtigen Raffinerien in die Botanik und beuten Sie die geothermischen Kräfte und Mineralien von Mutter Erde aus. Schließlich brauchen Sie viel Schotter, um das Kriegsgerät zu bezahlen. Außerdem stehen Kasernen, Reparaturfabrik, Radarstation und anderer Schmonz auf dem Bebauungsplan. Das gilt sowohl für die Partei der Northern Faction als auch die der Brenodian Empire, die sich in einer fiktiven Zukunft an die virtuelle Gurgel gehen – wie das eben immer so ist. Das Sahnehäubchen folgt zum Schluss: Die Karten sind als Kampagne oder einzeln zu zocken. Applaus, Applaus, Applaus! Marc Brehme

Info: www.empiresmod.com

Da schau her!

Wie in jedem Echtzeit-Strategiespiel forschen und bauen Sie auch in *Empires*.

Bild 1
Als Kommandeur können Sie Fahrzeugtypen vordefinieren. Zu den Grundchassis kommen dann verschiedene Waffen- und Panzerungstypen.

Bild 2
Der Forschungsbaum ist für ein Spiel dieser Art extrem detailliert ausgefallen. Auf mehreren Ebenen erforschen Sie Bereiche wie Physik oder Biologie.



Der Kommandeur hat die Kontrolle über Fahrzeugbau (links) und Forschung.

Half-Life 2	AUF DVD MOD
AUTOR	Empires Mod Development Team
FILENAME	Empires_V1Beta
VORAUSSETZUNG	Half-Life 2, Steam

PRO + CONTRA
- + Frische Verknüpfung von Spielelementen
- + Übersichtliche Menüführung

FAZIT: „Erfüllt garantiert die feuchten Träume aller Shooter-Strategen."



Feindliche Einheiten sind praktischerweise auf dem HUD des Spielers von einem roten Rahmen umgeben.

Per Wandterminal klinken Sie sich in den Cyberspace ein. Eine gute Rückendeckung ist dabei unabdingbar.

Im Cyberspace gilt es zunächst, den richtigen Weg zu finden. An Knotenpunkten übernehmen Sie die Kontrolle über unter anderem Türen und Geschütze.

Dystopia

Der DYSTOPIA-Mod ist derart viel versprechend, dass sich mittlerweile sogar Valve dafür interessiert!

HALF-LIFE 2 | Kennen Sie die kultigen Rollenspiele aus dem Shadowrun-Universum? Eine düstere, hochtechnisierte Welt, in der Kämpfe nicht nur in der Realität, sondern auch im Cyberspace abgehen. Im Gegensatz zu Utopia, dem friedlichen Garten Eden, ereilt Sie im Mehrspieler-Mod *Dystopia* ein wesentlich dunkleres Schicksal: Vergammelte Gebäude, riesige Konzernhochhäuser, bezahlte Punk-Söldner und schwer bewaffnete Elitesicherheitstruppen bestimmen das Stadtbild. Konfrontationen mit ausufernden Gefechten sind der Alltag. Entweder Sie erfüllen aufseiten der Cyperpunks Aufträge oder verdingen sich bei den Sicherheitskräften. Diese so genannten Corps verteidigen Gebäude und Einrichtungen gegen die Cyberpunks. Diese Fakten allein würden *Dystopia* noch nicht den ersten Platz unserer Mehrspieler-Top-Ten bescheren – der Mod hat noch wesentlich mehr zu bieten!

TOTAL ABGEFAHREN

Klar, in erster Linie geht es auch hier um Feuergefechte zwischen zwei Teams, die sich gegenseitig das virtuelle Leben streitig machen. Für frischen Wind in Valves Ballerorgie sorgen innovative Waffen, feststehende Geschütztürme und richtig abgefahrene Implantate, mit denen Sie Ihre Spielfigur aufrüsten können. Am Sahnehäubchen schnuppern Sie allerdings, wenn Sie mit Ihrem Cyberdeck-Implantat an einem der vielen fest installierten Terminals andocken und den Cyberspace betreten. Während Ihr Körper mit den Händen an den Schläfen nachdenklich vor dem Schirm kauert, bewegt sich Ihr Geist durch ein abgefahrenes Computerszenario, das frappierend an *Tron* erinnert. Während die Söldner in bester Ego-Shooter-Manier Gegner umpumpen, legen die Decker im Cyberspace Sicherheitssysteme lahm, öffnen Türen und so weiter. Sie sehen: Teamgeist und die richtige Taktik sind besonders wichtig. Aber Vorsicht: Ohne etwas Übung verlieren Sie hier schnell die Übersicht – oder der Gegner

schmeißt Sie aus der Leitung. *Matrix* lässt herzlich grüßen.

DIE QUAL DER WAHL

Zu Beginn entscheiden Sie sich für eine der beiden Fraktionen. Die Spielerklassen bei Punks oder Corps sind allerdings identisch. Leichte, mittlere und schwere Charaktere unterscheiden sich in Beweglichkeit, Größe, Gesundheit, Rüstung, Waffenauswahl und Implantat-Kapazität. Leichte Charaktere sind ideale Hacker für den Cyberspace, während schwerere Zeitgenossen den hackenden Kollegen mit gewaltiger Feuerkraft den Rücken frei halten. Denn die Waffenauswahl ist abhängig von der Spielerklasse, der jeweils drei individuelle Wummen zur Auswahl stehen. Jetzt geht es zu wie im Freudenhaus: Jeder Spieler sucht sich die aus, die ihm am besten gefällt. Zusätzlich erhalten Sie eine Nahkampfwaffe, eine Pistole und Granaten, die je nach Charakterklasse anders ausfallen. So finden sich im Rucksack eines leichtfüßigen Spielers EMP-Granaten, die elektromagnetische Impulse auslösen, während die schwere Klasse Spinnenbomben mit sich herumschleppt. Was Pamela Anderson schafft, können Sie doch schon lange! In *Dystopia* brezeln Sie Ihren Cyberkrieger mit Bioimplantaten auf. Auch hier hängen Anzahl und Verfügbarkeit wieder von den Klassen ab. Mit einem Cyberdeckimplantat kann etwa ein großer schwerer Junge gar nichts anfangen. Weitere Infos zu Klassen, Waffen und Implantaten finden Sie im Kasten „Klasse, Waffen!" (rechts).

MACH GEHACKTES!

Im Lauf des Spiels versuchen die Punks, wichtige Punkte einzunehmen, die Corps wollen genau das verhindern. Haben die Punks alle Missionsziele erfüllt oder ist die Zeit abgelaufen, endet die Runde. Nur per Zusammenarbeit im Team kommen Sie weit, denn ohne einen Hacker, der feindliche Geschütztürme lahm legt oder die richtige Tür öffnet, können Sie kein Ziel erfüllen. Bestes Beispiel ist das Hacken von Zugangsknoten. Je nach Terminal, Teamzugehörigkeit und Missionsfortschritt erledigen Sie im Computeruniversum verschiedene Aufgaben, damit in der „echten Spielwelt die Missionsziele zu erreichen sind. So gilt es etwa, in blau leuchtenden Gitternetzräumen die richtigen Knotenpunkte zu finden und dort Geschütztürme auszuschalten, Türen zu öffnen oder Wiedereinstiegspunkte einzunehmen. Die Punks setzen dabei auf ICE-Brecher (ICE: Intrusion Countermeasures Electronics) und Passwortknacker, die Corps hingegen legen virtuelle Minen und sperren Zugänge. Aber Vorsicht: Geben Sie Gummi, denn eine Spritztour durchs Netzwerk kostet einiges an nur begrenzt verfügbarer Energie. Ist der Vorrat aufgebraucht, fliegen Sie schneller aus dem Cyberspace als FDP-Politiker aus Flugzeugen. Dann heißt es warten, bis sich Ihre Reserven regeneriert haben. Treffen Sie beim Surfen auf einen feindlichen Hacker, tragen Sie einen virtuellen Schusswechsel aus. Der ist zwar nicht tödlich, zehrt aber erheblich an Ihren Energievorräten. Die finale Version soll noch in diesem Sommer fertig sein. Endlich! Marc Brehme

Info: http://dystopia-mod.com

Half-Life 2	AUF DVD MOD
AUTOR	Dystopia Mod-Team
FILENAME	dystopia_demo_client_full_u4
VORAUSSETZUNG	Half-Life 2, Steam

PRO + CONTRA
- + Stimmige Welt, gut ausbalancierte Klassen
- + Cyberspace-Welt

FAZIT: „Geniale Ideen sehr gut umgesetzt: Dystopia hat das Zeug zum Vollpreis-Spiel."

»Sind Geschwister: Barbara und Moni Tor.«

Den Fortschritt Ihrer Hacker-Kollegen können Sie auf den Monitoren mitverfolgen.

EMP-Granaten beeinträchtigen nicht nur die Sicht des Gegners, sie stören auch kurzzeitig die Implantate.

»Bringen Spaß in jedes Mehrspieler-Gefecht: Magic Mushrooms!«

Klasse, Waffen!

KLASSE LEICHT
Implantatkapazität: Kopf 5, Körper 7
1. Schrotgewehr: Schießt Schrotpatronen ab. Die linke Maustaste feuert eine Patrone ab, die rechte Maustaste einen doppelläufigen Schuss. Wirksam nur auf kurze Distanz.
2. Lasergewehr: Gibt beim Drücken der linken Maustaste einen Laserstrahl ab. Sie halten die linke Maustaste gedrückt, um nach drei Sekunden die maximale Feuerkraft zu erreichen und dann abzuschießen. Die rechte Maustaste aktiviert den Zoom.
3. Bolzengewehr: Sondert einen elektrisch geladenen Bolzen ab.

KLASSE MITTEL
Implantatkapazität: Kopf 4, Körper 4
1. Sturmgewehr: Maschinengewehr mit hoher Feuerrate und Streuung. Zweite Maustaste zoomt heran.
2. Granatwerfer: Die linke Maustaste feuert eine Granate ab, die nach drei Sekunden explodiert, die rechte eine, die auf Befehl zerplatzt.
3. MK808-Gewehr: Ein starkes Scharfschützengewehr, das ein sehr starkes Projektil ablässt. Braucht aber lange zum Nachladen. Mit der rechten Maustaste zoomen Sie extrem nah heran.

KLASSE SCHWER
Implantatkapazität: Kopf 2, Körper 2
1. Raketenwerfer: Feuert eine lasergesteuerte Rakete ab, die ein Live-Bild auf einen Monitor an der Waffe sendet. Braucht 15 Sekunden zum Nachladen und ist nicht auf kurzer Distanz einsetzbar.
2. Minigun: Eine riesiges Maschinengewehr, das auf kurze Distanz enorme Schäden anrichtet. Es braucht allerdings eine gewisse Vorlaufzeit. Mit der rechten Maustaste kann man den Lauf vordrehen.
3. Ionenkanone: Gibt einen blauen Ionenstrahl ab. Je näher das Ziel, desto höher der Schaden. Mit der rechten Maustaste zoomen Sie heran.

MÖGLICHE IMPLANTATE
(Für alle Klassen)
Kopf:
1. Cyberdeck (3 Punkte): Hacker-Utensil. Benötigt man, um sich in den Cyberspace einzuklinken.
2. Taktischer Scanner (3 Punkte): Zeigt Gegner auf dem HUD an. Die Positionen sind sowohl dem Spieler als auch den Mitspielern angezeigt.
3. Wärmesichtgerät (2 Punkte): Einmal eingeschaltet, zeigt es die Wärmesignaturen der Gegner an.
4. SWT (2 Punkte): Der Schallwellentriangulator stellt Geräusche grafisch auf der Radaranzeige dar. Damit können Sie Ihre Gegner leichter orten.
5. Cortex Bombe (1 Punkt): Eine kleine Mini-Atombombe, die explodiert, sobald Ihre Lebensenergie unter 20 Punkte fällt.

Körper:
1. Tarnung (5 Punkte): Macht Sie unsichtbar, solange Ihre Energie ausreicht. Für Gegner sind Sie nur als Luftwirbel zu sehen.
2. Geräuschunterdrücker (1 Punkt): Wirkt dem SWT entgegen. Alle Geräusche, die Sie verursachen, sind gedämpft.
3. Medizinisches Implantat (3 Punkte): Erlaubt es Ihnen, sich und andere Mitspieler zu heilen.
4. Beinverstärkung (2 Punkte): Verbessert die Renn- und Sprungfähigkeiten Ihres Kämpfers.
5. SKS (1 Punkt): Supraleitendes Kondensator-Speichermodul. Erhöht den Energievorrat um 25 Punkte.





Die Zocker liefern sich auf der Karte aim_ag_texture6 heiße Schussgefechte.

>>Chieseischer Grafikfehler: Clipp Ing.<<

Kartenvielfalt

Karten für *Counter-Strike* gibt es wie Sand am Meer und Arbeitslose in Deutschland. Doch wir kennen DIE BELIEBTESTEN KARTEN.

Ohne sie wäre *Counter-Strike* nicht das geworden, was es heute ist. Es gibt sie in klein, mittel und groß, mit Geiseln und ohne. Sie nennen sich de_cbble, cs_office oder fy_pool_day. Die Rede ist von Karten, in der Szene schlicht Maps genannt. Shooter-Anhänger basteln in mühevoller Kleinstarbeit virtuelle Schauplätze und stellen diese für die ganze Welt frei zugänglich ins Internet. Ob in Uralt-Optik der *Half-Life*-Engine oder im schmucken *Source*-Outfit – Karten sind für *Counter-Strike*-Zocker genau so essenziell wie der Rasen bei einer Fußballpartie. Natürlich gibt es nicht erst seit *Counter-Strike* Menschen, die anhand von Editoren (Bastelprogrammen) neue Szenarien für ihre Lieblingsspiele gestalten. Seit der Verbreitung von 3D-Ego-Shootern Mitte der Neunzigerjahre wollten viele Zocker ihren Beitrag leisten und neue Maps erschaffen. Sind diese dann noch intelligent aufgebaut und schnell einzuprägen, ist der Weg zum Ruhm in der Spielergemeinde geebnet. Manche selbst gebastelten Karten (Custom-Maps) sind nämlich so gut, dass sie sich sogar „offiziell" nennen dürfen und Teil des kommerziellen Produktes werden. Menschen, die es geschafft haben, dass ihre *Counter-Strike*-Karten seit Jahren gespielt und sogar mit der neuesten Grafik-Engine verschönert werden, verstecken sich hinter Synonymen wie DaveJ (Macher von de_dust), GlennC (cs_italy) oder Barney (de_aztec). Wer selbst zu einer solchen Riege gehören will, sollte sich unseren Artikel über den Leveleditor von *Counter-Strike Source* vergegenwärtigen (Seite 64). Vielleicht findet sich dann Ihre Map beim Mehrspieler-Modus von *Half-Life 3* wieder. Schließlich haben die beiden Schöpfer von *Counter-Strike*, Cliffe und Gooseman, auch mal klein angefangen.

CS, DE, AS, ES, FY UND AIM

Doch Map ist nicht gleich Map. Die *Half-Life*-Modifikation *Counter-Strike* startete mit einem simplen Spielprinzip: Eine Antiterroreinheit soll Wissenschaftler, die von Terroristen als Geiseln genommen wurden, befreien und in Sicherheit bringen. Diese Spielvariante nannten



»Mit noch größerem Display und vielen neuen Optionen: Das neue N-Gage.«

»Bleiben auf dem Teppich: Die *Counter-Strike*-Schöpfer Jess Cliffe und Minh Le.«

Bei Counter-Strike gibt's viel zu tun: Mal legen Sie als Terrorist Bomben (links oben), das andere mal befreien Sie als Eliteeinheit Geiseln (rechts oben). Doch Fan- und Funmaps wie de_rats (links unten) und fy_simpsons sind ebenfalls sehr beliebt.

»Der Bruder von Karl Dall: Karl Ashnikov.«

»Nachdem der Hund wieder alles zugekotet hatte, musste er sterben.«

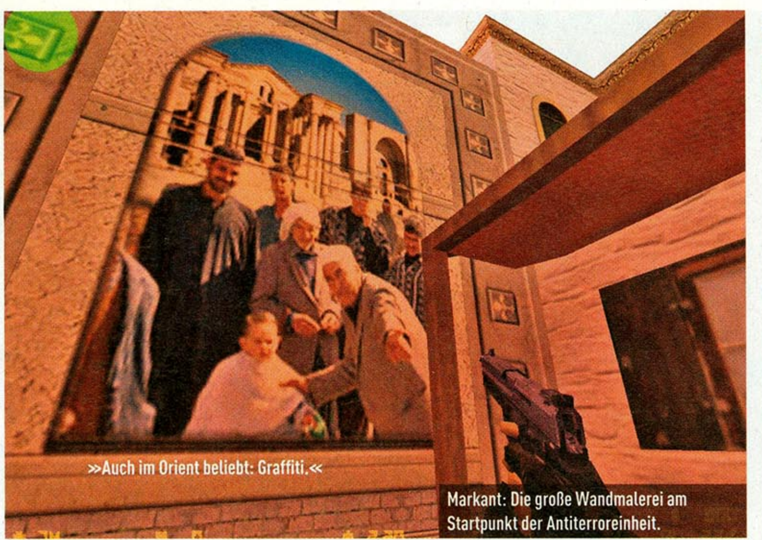
die Macher schlicht „cs" und hängten das Kürzel an alle Karten, die ein Geiselbefreiungsszenario innehatten. Im Verlauf der Beta-Phase von *Counter-Strike* gesellten sich neue Modi hinzu: Escape („es"), Assassination („as") sowie Detonation („de"). Der letztgenannte Modus gilt bis heute als das Nonplusultra in Sachen Spielmodi. Auf Mehrspielerturnieren zocken die E-Sport-Profis ausschließlich Karten mit Bombenentschärfungsszenario. Denn nicht jeder Modus ist gleichermaßen ausgewogen. Manchmal besitzen die Terroristen größere Vorteile, manchmal die Antiterroreinheit. Nicht jeder gab sich mit so genannten Standardmaps zufrieden: Manchen Zockern waren gewöhnliche Maps schlicht zu langweilig. Sie bauten ungewöhnlich kleine oder bunte Karten. Daraus resultierten Schauplätze wie fy_pool_day oder aim_ag_texture. Die beiden Anfangsbuchstaben bei fy_pool_day stehen für Funyard (Spielhof). Dabei ist der Name Programm: Keine nervigen Regeln behindern den Spielfluss. Sämtliche Waffen liegen schon voll geladen auf dem Boden, Zocker heben die Dinger nur noch auf. Schließlich ist jeder Moment, den man mit unwichtigen Dingen wie beispielsweise dem Kaufmenü verbringt, ein vergeudeter. Das ist zumindest die Ansicht der Liebhaber von Funyard- und Aim-Karten. Zwar sind solche Maps meilenweit davon entfernt, sich der Gruppe ausgewogener, offizieller Karten à la Dust2, Aztec oder Prodigy anzuschließen. Doch die Zahl der Server, die sich ausschließlich auf Spaßkarten spezialisiert hat, wächst trotzdem unaufhörlich.

DIE QUAL DER WAHL

Uns hat also interessiert, welche Karten die Spielergemeinde am allerliebsten zockt. Dabei stellten wir in Zusammenarbeit mit www.counter-strike.de zwei Listen zusammen. Auf der einen befanden sich die gängigsten Standardkarten, auf der anderen die populärsten Custom- beziehungsweise Spaß-Maps. Über 2.000 *Counter-Strike*-Zocker haben auf der bekanntesten deutschen *CS*-Internetseite abgestimmt und ihre Favoriten gewählt. Die beiden Hitparaden mit den jeweils sechs beliebtesten Karten finden Sie auf den folgenden vier Seiten.

Lukasz Ciszewski

Info: www.counter-strike.de


»Auch im Orient beliebt: Graffiti.«

Markant: Die große Wandmalerei am Startpunkt der Antiterroreinheit.

DIE BELIEBTESTEN CUSTOM-MAPS PLATZ 6

de_bahrain

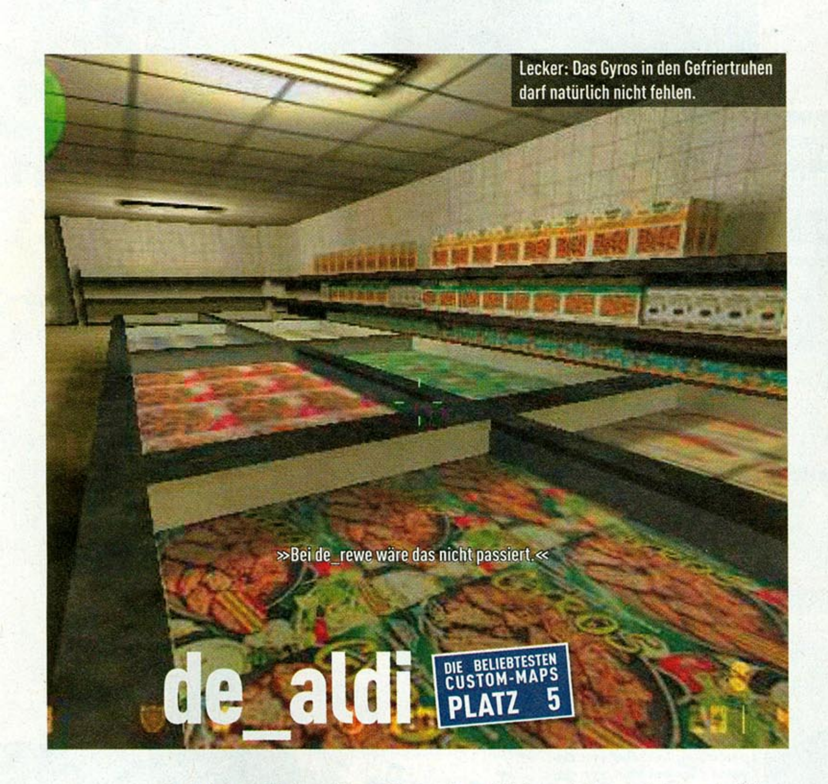
Schlägt man den Begriff Bahrain im Lexikon nach, findet man folgende Definition: Bahrain ist ein Inselstaat auf einem Archipel im Persischen Golf, östlich von Saudi-Arabien. Interessant! Das dachte sich wohl der Kartenbastler Warbeast, der daraufhin die *Counter-Strike*-Karte de_bahrain erschuf. Tolle Überleitung, was? Witzig bei diesem Bombenentschärfungsszenario: Die Terroristen sollen die militärischen Verteidigungsanlagen sprengen, die Polizisten dies verhindern. Was politisch sinnlos ist, machen die spielerischen Vorzüge und die tolle Atmosphäre locker wieder wett. Der arabische Inselstaat ist immer eine Reise wert!

de_bahrain

AUTOR	Warbeast
STIMMEN	144
PROZENTANTEIL	5,65%

PRO + CONTRA
- + Gelungene Atmosphäre
- – Viele unschöne Ecken

FAZIT: „Orientalischer Straßenkampf mit interessanter Architektur."


Lecker: Das Gyros in den Gefriertruhen darf natürlich nicht fehlen.

»Bei de_rewe wäre das nicht passiert.«

de_aldi

DIE BELIEBTESTEN CUSTOM-MAPS PLATZ 5

Bei der mittelgroßen Karte de_aldi handelt es sich – oh Wunder! – um einen Supermarkt samt Parkplatz, wie man es aus der Realität kennt. Eine Filiale des Aldi-Konzerns wurde originalgetreu in die *Half-Life*-Engine verfrachtet. Und was gibt es so alles in einem Supermarkt? Richtig! Leere Kühlschränke, volle Gefriertruhen und eindeutig zu wenige Kassen. Die beiden Bombenplätze auf dem Gelände sind für die Terroristen in kürzester Zeit durch die zahlreichen Zugänge beziehungsweise durch die Kanalisation zu erreichen. Die PC ACTION-Redaktion empfiehlt de_aldi ausdrücklich. Wir leisten nämlich einen wichtigen Beitrag gegen die Arbeitslosigkeit in Deutschland: Bei de_aldi können PC ACTION-Leser schon mal ausprobieren, wie es ist, mehrere Stunden täglich in einem Supermarkt verbringen zu dürfen. Eine Art Berufspraktikum also. Eine *Source*-Fassung von de_aldi gibt es bislang nicht. Aber vielleicht erbarmt sich in den kommenden Monaten ein fähiger Kartenbastler und entwirft für uns de_edeka, cs_marktkauf oder fy_lidl. Die *Counter-Strike*-Gemeinde, die de_aldi bis heute mit größter Begeisterung spielt, wäre dafür wirklich dankbar.

de_aldi

AUTOR	The Surgeon
STIMMEN	158
PROZENTANTEIL	6,2%

PRO + CONTRA
- + Tolles Supermarkt-Flair
- – Wir wollen eine *Source*-Fassung!

FAZIT: „Aldi-Mitarbeiter übergeben sich, die Zocker frohlocken."

Witzig: Schiebt man den eckigen Ball in eines der Tore, verändert sich der Spielstand auf der Anzeigetafel.

»Trostlos: das Tor zu einer anderen Welt.«

Sogar einen kleinen Supermarkt hat der Macher Mattaleone eingebaut.

»Hat zugenommen: Markt Brehme.«

cs_rio

DIE BELIEBTESTEN CUSTOM-MAPS PLATZ 4

Sie wollten schon immer mal nach Brasilien? An die Copacabana, um mit zukünftigen Fußball-Superstars am Strand zu kicken und dabei halbnackte Brasilianerinnen zu begaffen? Mapper Mattaleone macht diesen Traum wahr. In cs_rio verschlägt es Sie in die Metropole Rio de Janeiro, genauer gesagt in die wunderhübschen Elendsviertel der Stadt. Da ist es doch viel angenehmer als an den überfüllten brasilianischen Stränden! Doch dafür dürfen Sie inmitten von Blechhütten und von Slumkindern gebastelten Bolzplätzen auf Terroristenjagd gehen. Und obwohl es sich um ein Geiselbefreiungsszenario handelt, ist die Spielbalance zwischen den beiden Parteien sehr ausgeglichen. Die Spielergemeinde meint: Platz 4!

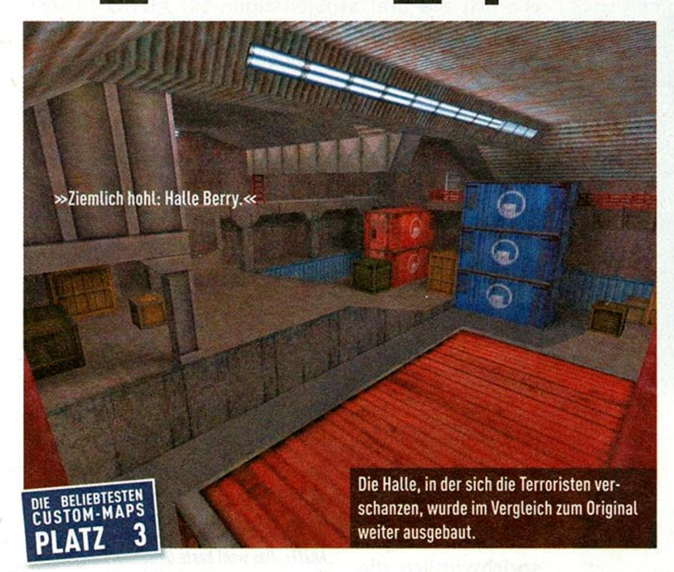
cs_rio

AUTOR	Mattaleone
STIMMEN	163
PROZENTANTEIL	6,39%

PRO + CONTRA
- + Endlich in den Slums von Rio ballern dürfen!
- + Viele Details trotz Uralt-Optik

FAZIT: „Sparen Sie sich das Geld für die Reise: Hier kriegen Sie Rio umsonst!"

cs_assault_upc



»Ziemlich hohl: Halle Berry.«

Die Halle, in der sich die Terroristen verschanzen, wurde im Vergleich zum Original weiter ausgebaut.

Der Name Assault sollte alten *Counter-Strike*-Hasen ein fester Begriff sein. Das Geiselszenario cs_assault gab es schon in den ersten Beta-Versionen von *Counter-Strike*. Seitdem erschienen dutzende Modifikationen, unter anderem diese UPC-Variante. Der Aufbau ist dem Original nachempfunden, lediglich einige Details (wie zusätzliche Rampen und Eingänge) wurden hinzugefügt. Das Prinzip ist einfach: In einer Lagerhalle haben sich die Terroristen verschanzt, das herbeigeeilte Antiterrorteam soll das Gebäude aus mehreren Richtungen stürmen. Spaßig!

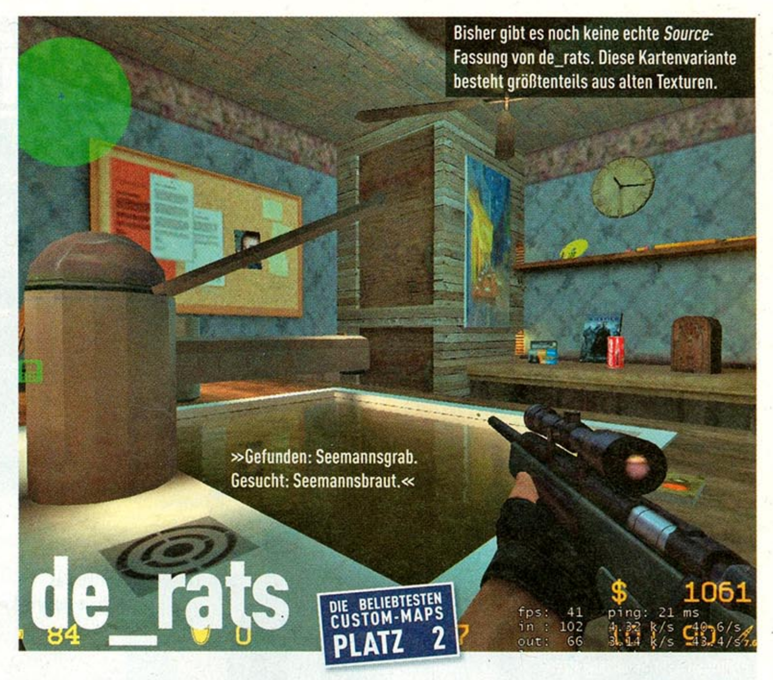
cs_assault_upc

AUTOR	[UPC]PsykomAn
STIMMEN	240
PROZENTANTEIL	9,41%

PRO + CONTRA
- + Mehr Möglichkeiten als beim Original
- – Wird nur noch selten gespielt

FAZIT: „Diese spaßige Variante des klassischen Assault verdient einen Podiumsplatz."

de_rats



Bisher gibt es noch keine echte *Source*-Fassung von de_rats. Diese Kartenvariante besteht größtenteils aus alten Texturen.

»Gefunden: Seemannsgrab. Gesucht: Seemannsbraut.«

Haben Sie sich schon jemals vorgestellt, wie die Welt durch die Augen von Ratten aussieht? „Da brauche ich ja nur einen PC ACTION-Redakteur fragen!", schreien vorlaute Leser. Doch der Macher von Rats hat sich etwas ganz Besonderes ausgedacht. Die Funmap de_rats lässt Ihren *Counter-Strike*-Charakter schrumpfen und durch eine überdimensionale Küche stampfen. Die Mitglieder der Antiterroreinheit hüpfen auf riesigen Herdplatten herum, während die Terroristen im Spülbecken ertrinken. Wenn das mal nichts ist!

de_rats

AUTOR	RomeoJGuy
STIMMEN	397
PROZENTANTEIL	15,57%

PRO + CONTRA
- + Durchgeknalltes Szenario
- – Viele Möglichkeiten zum Campen

FAZIT: „Das Küchenszenario de_rats beweist: Auf die Größe kommt es an."

fy_pool_day

DIE BELIEBTESTEN CUSTOM-MAPS PLATZ 1

Die *Counter-Strike*-Gemeinde hat entschieden: fy_pool_day ist die beliebteste Custom-Map überhaupt! Wer diese mittlerweile legendäre Spaßkarte nicht kennt, sollte sich nun zur Bestrafung mit Teer einschmieren und mit an Vogelgrippe erkrankten Zuchttieren kuscheln. Der Spielverlauf bei fy_pool_day gestaltet sich sehr simpel, aber auch sehr motivierend. In einem und um ein Schwimmbecken herum bekriegen sich Terroristen und die Antiterroreinheit. Waffen zu kaufen ist hierbei unnötig, da sämtlich Wummen auf dem Boden rumliegen. Sie konzentrieren sich aufs Wesentliche, nämlich das pure Ballern. Ein schneller Finger ist genau so wichtig wie flinke Beine. Wie auf den Bildern unschwer zu erkennen ist, handelt es sich um keine wirklich hübsche Karte. Im Gegenteil. Nach wenigen Minuten setzten bei PC ACTION-Redakteuren starke Kopfschmerzen ein. Diese waren erst vergangen, nachdem die Saubande die zahlreichen Pool-Day-Ableger mit erträglicher *Source*-Optik anspielte. Davon gibt es nämlich nicht wenige. Da wären beispielsweise fy_pooly_day, fy_poolparty, fy_poolparty_v2 und fy_poolday_reunion, um nur einige zu nennen.

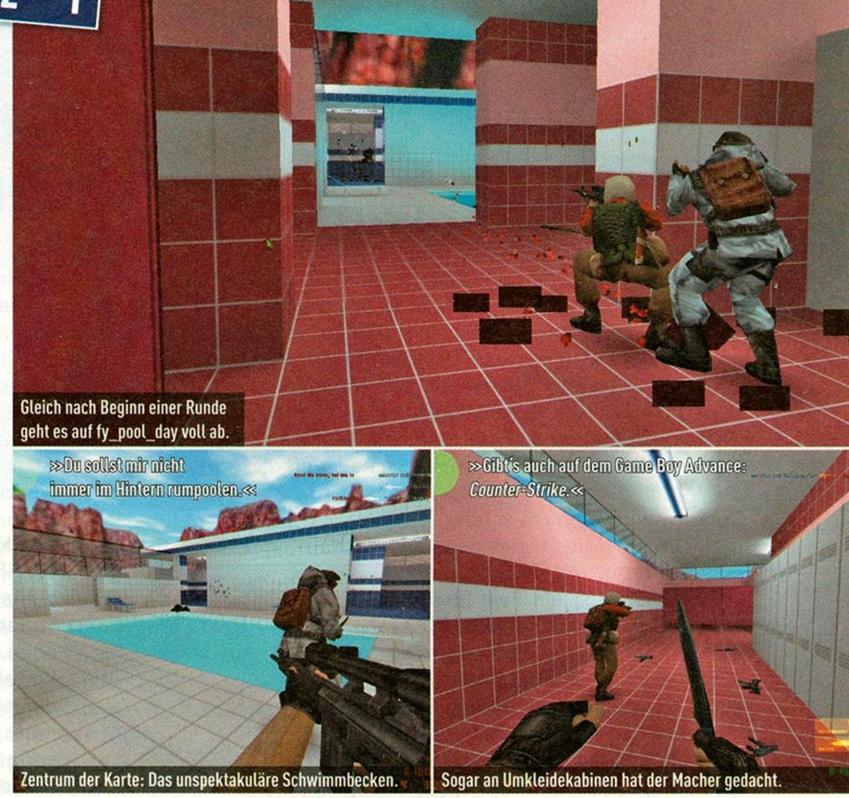


fy_pool_day

AUTOR	SQuall
STIMMEN	523
PROZENTANTEIL	20,51%

PRO + CONTRA
- + Action bis zum Abwinken
- + Waffen en Masse

FAZIT: „Schöner als ein Tag am Pool: Bei fy_pool_day kommt so richtig Freude auf."



»Auch beim Saunieren sehr freizügig: Moslemische Frauen.«

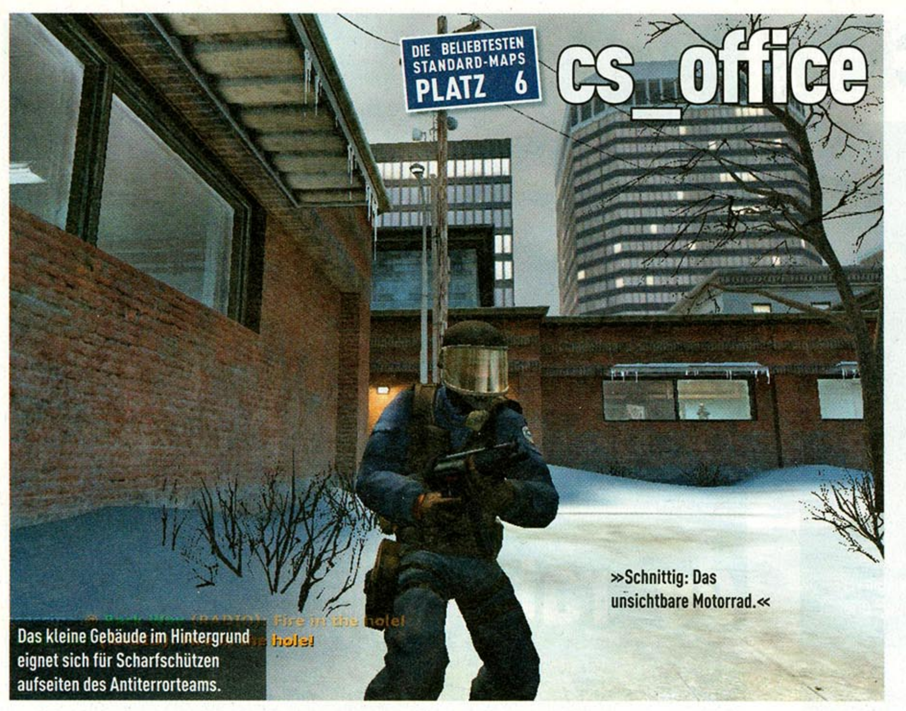
Gleich nach Beginn einer Runde geht es auf fy_pool_day voll ab.

»Du sollst mir nicht immer im Hintern rumpoolen.«

Zentrum der Karte: Das unspektakuläre Schwimmbecken.

»Gibt's auch auf dem Game Boy Advance: *Counter-Strike*.«

Sogar an Umkleidekabinen hat der Macher gedacht.



Das kleine Gebäude im Hintergrund eignet sich für Scharfschützen aufseiten des Antiterrorteams.

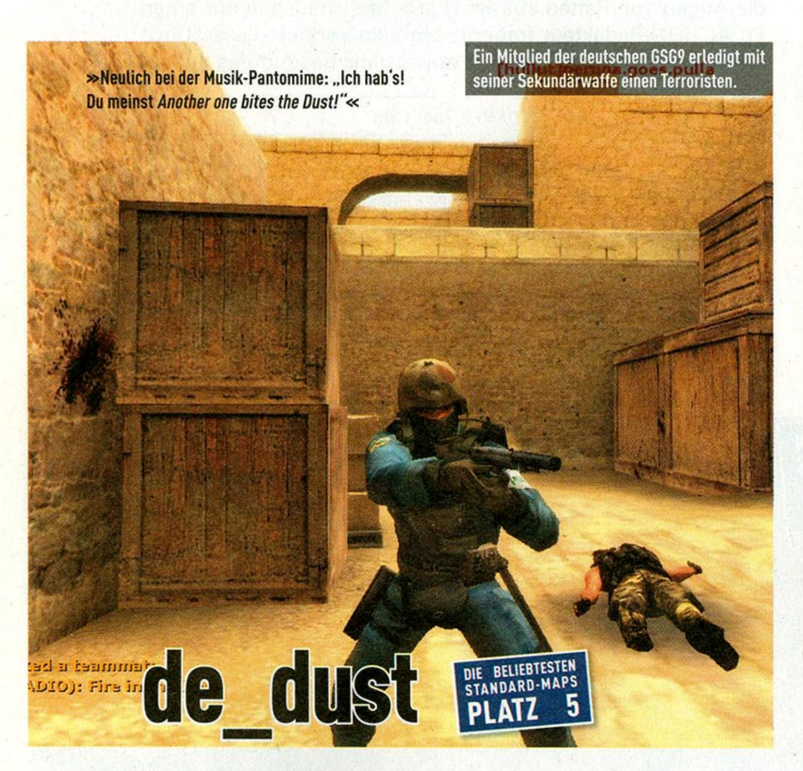
„Office? Ich bin doch schon den ganzen Tag im Büro, da werde ich doch nicht in virtuellen Welten auch noch durch Arbeitsräume stampfen!", rufen nun sicherlich die drei arbeitstätigen PC ACTION-Leser. Doch cs_office ist so gut, dass es das einzige Geiselbefreiungs-Szenario in unserer Hitparade darstellt. Denn mittlerweile dominieren die Karten, in der es Bomben zu legen und zu entschärfen gilt. Office ist eine der wenigen Ausnahmen. Spielerisch macht das Büro-Level mit seiner ausgefeilten Architektur einiges her. Die Terroristen halten in den Räumlichkeiten mehrere Geiseln fest, die angerückte Antiterroreinheit dringt durch mehrere Eingänge zum Tatort vor. Nach der *Source*-Generalüberholung Ende 2004 bekam cs_office massig neue Details verpasst. So dürfen Sie beispielsweise Computer auseinander ballern und Mainboard, Grafikkarte und Tastatur durch die Gegend segeln lassen. Bei Office fliegen sprichwörtlich die Fetzen.

cs_office

AUTOR	Alex „Hobbit" Manilov
STIMMEN	477
PROZENTANTEIL	8,45%

PRO + CONTRA
- + Sehr gutes Balancing
- − KI der Geiseln verbesserungswürdig

FAZIT: „Das wohl beste Geiselbefreiungsszenario, das es in Counter-Strike gibt."



Ein Mitglied der deutschen GSG9 erledigt mit seiner Sekundärwaffe einen Terroristen.



Die Galerie gegenüber vom Bombenplatz A ist Schauplatz hitziger Fernkämpfe.

Sogar in tropischen Gebieten wie Südamerika laufen Terroristen in voller Montur auf.

Würde man 100 *Counter-Strike*-Spieler fragen, was Ihnen zum Thema *„CS Maps"* einfällt, fiele in mindestens 99 Fällen der Begriff „Dust". Das Wüstenszenario feierte in der Beta 4.0 seinen Einstand und erfreute sich als einer der ersten Bombenschauplätze großer Beliebtheit. Bis heute ist das kleine, aber feine de_dust eine der meistgespielten *Counter-Strike*-Karten. Kein Wunder: Denn sowohl für Terroristen als auch für die Antiterroreinheit bietet Dust immer neue spielerische Herausforderungen. Sogar auf öffentlichen Servern mit mehr als zehn Zockern wird es nicht zu eng in der Wüste. Mit der riesigen Unterführung und den Katakomben ist Dust ein Fest für Scharfschützen, aber auch für Nahkämpfer. Durch die überschaubare Größe kommen sogar Einsteiger auf Anhieb klar. Macher DaveJ hat mit Dust ohne Zweifel einen Meilenstein geschaffen.

de_dust

AUTOR	David „DaveJ" Johnston
STIMMEN	546
PROZENTANTEIL	9,67%

PRO + CONTRA
- + Revolutionäres Kartendesign
- + Hübsche Staubeffekte

FAZIT: „Die Counter-Strike-Legende schlechthin. Klein, aber spielerisch top."

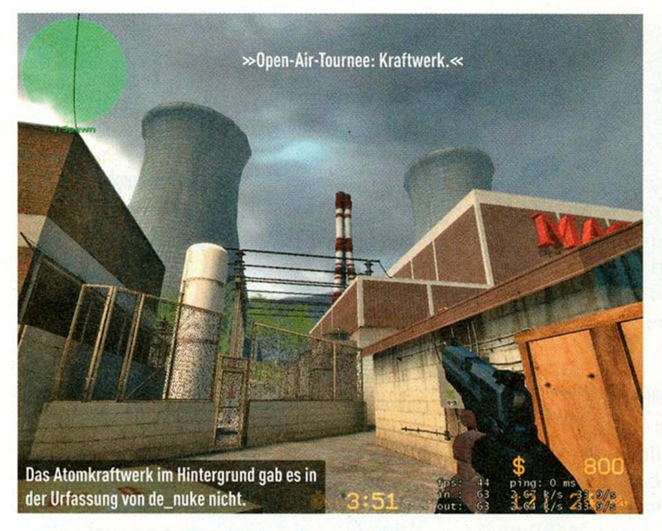
Als im Juni 2000 die Beta 6.5 erschien, war die *Counter-Strike*-Gemeinde sehr erstaunt über das Erscheinungsbild von de_aztec. Passt ein südamerikanisches Szenario überhaupt zu einer actiongeladenen Terroristenhatz? Was will eine voll ausgerüstete Antiterroreinheit in einem tropischen Gebiet? Außerdem baute der Macher Barney in die erste Fassung von de_aztec einen einzigartigen Blitzeffekt ein: In regelmäßigen Abständen donnerte es und ein gewaltiger Blitz schlug irgendwo in der Karte ein. Spielerische Beeinträchtigungen gab es dadurch nicht. Getroffene Spieler verloren keine Gesundheitspunkte. Dieses Detail fehlt aber in der *Source*-Variante von Aztec. Doch die neue Optik hat auch seine Vorteile. Endlich ist der Fluss, der sich durch die gesamte Karte zieht, nicht mehr von eckigen, unschönen Ufern umgeben.

de_aztec

AUTOR	Chris „Barney" Auty
STIMMEN	607
PROZENTANTEIL	10,75%

PRO + CONTRA
- + Tolle Atmosphäre
- + Viele Angriffswege

FAZIT: „Damals wie heute ist Aztec ein atmosphärischer Leckerbissen."


»Open-Air-Tournee: Kraftwerk.«

Das Atomkraftwerk im Hintergrund gab es in der Urfassung von de_nuke nicht.

DIE BELIEBTESTEN STANDARD-MAPS PLATZ 3

de_nuke

Der Name verrät es sofort: Bei de_nuke bekriegen sich Terroristen und Antiterroreinheit auf dem Gelände eines Atomkraftwerks. Das Besondere an Nuke ist die Anordnung der beiden Bombenplätze, die übereinander platziert sind – die Spieler können in kürzester Zeit von einem zum anderen hüpfen. Zudem dürfen die Zocker bei de_nuke auf Dächern herumspazieren und durch Schächte klettern. An Abwechslung mangelt es dieser Karte also nicht. Erst vor ein paar Monaten bekam Nuke sogar eine *Source*-Optik verpasst. Was lange währt, wird endlich gut.

de_nuke	
AUTOR	Jo Bieg
STIMMEN	629
PROZENTANTEIL	11,14%
PRO + CONTRA	
+ Großes Areal	
+ Mehrere Spielebenen	

FAZIT: „Als Source-Version präsentiert sich Nuke so schön wie noch nie."

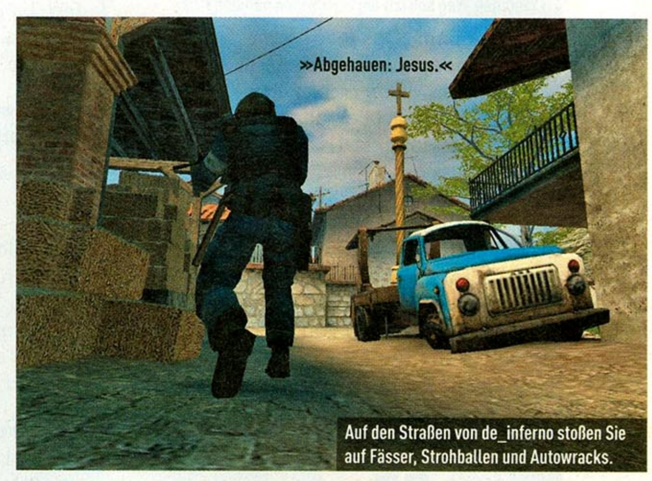
de_inferno



De_inferno ist im Gegensatz zur Konkurrenz in unserer Karten-Hitparade eine sehr junge Karte. Denn erst nach dem Ende der Beta-Phase von *Counter-Strike* gesellte sich die ausgearbeitete Fassung von Inferno hinzu. Schon die Ur-Version sah mit seinen hellen Texturen und dem mediterranen Flair toll aus. Was aber die erst vor wenigen Monaten veröffentlichte *Source*-Variante aus dem Hut zaubert, gehört zu den schönsten *CS*-Schauplätzen überhaupt. Aztec-Schöpfer Chris „Barney" Auty hat mit Inferno einen spielerischen Höhepunkt geschaffen, der den Anhängern Platz 2 wert ist.

de_inferno	
AUTOR	Chris „Barney" Auty
STIMMEN	700
PROZENTANTEIL	12,4%
PRO + CONTRA	
+ Spielerisch ausgewogen	
+ Hoher Detailgrad	

FAZIT: „Das südländische Städtchen ist optisch und spielerisch klasse."


»Abgehauen: Jesus.«

Auf den Straßen von de_inferno stoßen Sie auf Fässer, Strohballen und Autowracks.



»Wenigstens hat uns die Osthoff ihre Strumpfhosen da gelassen.«

Der Bombenplatz B ist klein und übersichtlich.

»Halten sich im Hintergrund: äthiopische Basketballspieler.«

Ein Arctic-Warfare-Terrorist läuft zum Bombenplatz B.

»Stillgelegt: Klagemauer.«

Ein Scharfschütze der Antiterroreinheit hat sämtliche Terroristen erledigt.

de_dust2

Die beliebteste *Counter-Strike*-Standardkarte steht fest! Fast jeder vierte Zocker, der bei der Umfrage auf www.counter-strike.de mitgemacht hat, stimmte für de_dust2, dem würdigen Nachfolger des Wüstenszenarios Dust von David „DaveJ" Johnston. Und das auch zu Recht! Optisch ähneln sich die beiden Karten stark. Was spielerische Aspekte anbelangt, hat de_dust2 klar die Nase vorn, meinte die Spieler-Gemeinde. Dabei hat der Macher nach dem Erfolg von de_dust nicht damit gerechnet, dass er an den Erfolg des ersten Dust anknüpfen könnte. „Ich wäre wirklich blöd gewesen, keine neue Dust-Karte zu basteln. Ich wollte ursprünglich keine zweite Karte mit dem Namen Dust veröffentlichen. Ich hatte wirklich nicht gedacht, dass ich die Erwartungen der Leute erfüllen könnte", erklärt der Brite auf seiner Internetseite www.johnsto.co.uk. Die Spielergemeinde ist der Meinung, dass er mit Dust2 sogar sein Erstlingswerk übertroffen hat. Wir auch. Herzlichen Glückwunsch!

Lukasz Ciszewski

de_dust2	
AUTOR	David „DaveJ" Johnston
STIMMEN	1363
PROZENTANTEIL	24,14%
PRO + CONTRA	
+ Würdiger Nachfolger des ersten Dust	
+ Ausbalanciertes Kartendesign	

FAZIT: „Die Zocker sind sich einig: Dust2 ist der absolute König in der Kartenlandschaft."

de_dust

Wir haben Freunde. Einflussreiche Freunde. Genauer gesagt: Pro-Gamer, die mit *Counter-Strike* sogar Geld verdienen. In Zusammenarbeit mit unseren Kumpels von SK Gaming, einem der bekanntesten E-Sport-Clans der Welt, erarbeiteten wir TAKTIKEN, die auch Sie zum Sieg führen. Wir verraten, wie Sie sich bei FÜNF-GEGEN-FÜNF-CLAN-WARS richtig verhalten. Das ist doch der reine Clan-Sinn!

TERRORISTEN

Welchen Weg sollten die Terroristen nehmen?

SK Gaming: „Das Team sollte dies selbst entscheiden und sich auf den Gegner einstellen. Wenn man schnell spielen will, ist es sinnvoller, oben entlang zu gehen." (Kartenpunkt 1)

Ist es ratsam, als Einheit zu agieren? Oder sollte sich die Mannschaft lieber aufzuteilen?

„Bei Dust ist beides wichtig. Da sich die Antiterroreinheit verteilt, kann man als Terroristenfraktion mit gezielten Angriffen einzelne Feinde von ihren Positionen weglocken. Antäuschen ist ebenfalls möglicht. Man teilt sich vier zu eins auf. Der Einzelne lenkt den Feind ab, die anderen rennen nach einem abgesprochenen Zeichen woanders hin und fallen den Gegnern in den Rücken. Danach legt man gemütlich die Bombe und sichert die Bombenstelle ab."

Auf welche Waffen sollten die Teammitglieder zurückgreifen?

„Unsere bevorzugten Waffen sind die AK-47 und das Scharfschützengewehr AWP. Letzteres ist an der Unterführung (Kartenpunkt 2) besonders praktisch. Natürlich sollte man auf einer kleinen und engen Karte wie Dust oft mit Granaten arbeiten."

Wie verhält man sich, wenn man am Bombenpunkt A den Sprengsatz legen will?

„Man sollte sich defensiv verhalten, um nicht zu riskieren, dass sich die Feinde an der Bombenstelle A ausbreiten können. Die Terroristen sollten möglichst alles abdecken, sodass kein Gegner zur Bombenstelle durch das Holztor (Kartenpunkt 3) oder die Katakomben (Kartenpunkt 4) eindringen kann."

Wie verhält man sich, wenn man am Bombenpunkt B den Sprengsatz legen will?

„Die Terrorfraktion sollte sich genau wie bei der Variante A möglichst zurückhaltend verhalten, da die Bombenstelle B weiträumiger ist und mehr Möglichkeiten bietet, dort einzudringen. Wichtig ist, dass sich die Terroristen gegenseitig decken."

Was tun, wenn nur noch ein Terrorist übrig bleibt? Kann man da noch etwas reißen?

„Es ist schwer, als Einzelner gegen fünf Feinde noch etwas auszurichten. Es kommt aber auf die Situation an. Wenn man die Bombe gelegt hat, kann man sich zurückziehen und die Stelle sichern. Hat ein Kamerad jedoch die Bombe liegengelassen, ist dies kaum noch möglich, da alle Feinde versuchen, die wichtige Fracht zu beschützen."

Welche Taktiken kann man von den Gegnern erwarten? Was könnt ihr als Profis an die Spielergemeinde weitergeben?

„Es gibt zwei grundlegenden Varianten, die wir anwenden. Zum einen die ruhige Vorgehensweise, bei der sich niemand blicken lässt. Zum anderen eine offensive Taktik, bei der die Terroristen durch die beiden Unterführungen rennen."

ANTITERROREINHEIT

Wie sollte sich die Antiterroreinheit aufteilen?

„Meistens stellen sich zwei Spieler der Antiterroreinheit in die Mitte der Karte (Kartenpunkt 5), einer übernimmt die Scharfschützenecke (Kartenpunkt 6) und zwei begeben sich zum Bombenpunkt A."

Ist es sinnvoll, einen Kameraden beim Bombenplatz B zu positionieren, um etwaige Angriffe auf B schneller bemerken zu können?

„Nein. Dieser Spieler kann dann nicht ins Spielgeschehen eingreifen, sofern es nötig ist. Es sollten lieber zwei Kameraden die Gegend ums Holztor bewachen."

Auf welche Waffen sollten die Teammitglieder der Antiterroreinheit zurückgreifen?

„Scharfschützen sind auf jeden Fall sinnvoll. Wir platzieren meistens einen Schützen am Scharfschützenpunkt (Kartenpunkt 6) an der großen Unterführung und einen beim Bombenpunkt A."

Was soll das Antiterrorteam tun, wenn die Bombe gelegt wurde?

„Die Mitglieder der Antiterroreinheit sollten es keinesfalls allein versuchen und zum Bombenpunkt laufen, sondern mit den übrig gebliebenen Kameraden als Team agieren. Ist es schon zu spät für eine Bombenentschärfung, sollte man sich zurückziehen und zumindest die Waffen für die kommende Runde sichern."

Ist es sinnvoll, massig Granaten einzukaufen, um den Angriff der Terroristen zu verzögern?

„Ja, es ist in der Tat sinnvoll. Granaten können beispielsweise schnelle Angriffe der Terroristen aufhalten. Blend- und Rauchgranaten sind ebenfalls wichtig, um Angriffe zu verzögern und die Feinde zu verwirren."

Tipps für Terroristen
- Sturmangriffe über die oberen Katakomben starten
- Antäuschen mit 4:1, um den Gegner zu überrumpeln
- Scharfschützen an der Unterführung platzieren
- Bombenplatz B ist größer und unübersichtlicher

Tipps für die Antiterroreinheit
- Sämtliche Durchgänge im Auge behalten
- Scharfschützen an der Unterführung platzieren
- Zwei Kameraden das Holztor bewachen lassen
- Granaten einsetzen



Für die Antiterroreinheit ist diese Position an der Unterführung extrem wichtig: Vor allem Scharfschützen wissen die übersichtliche Ecke zu schätzen.



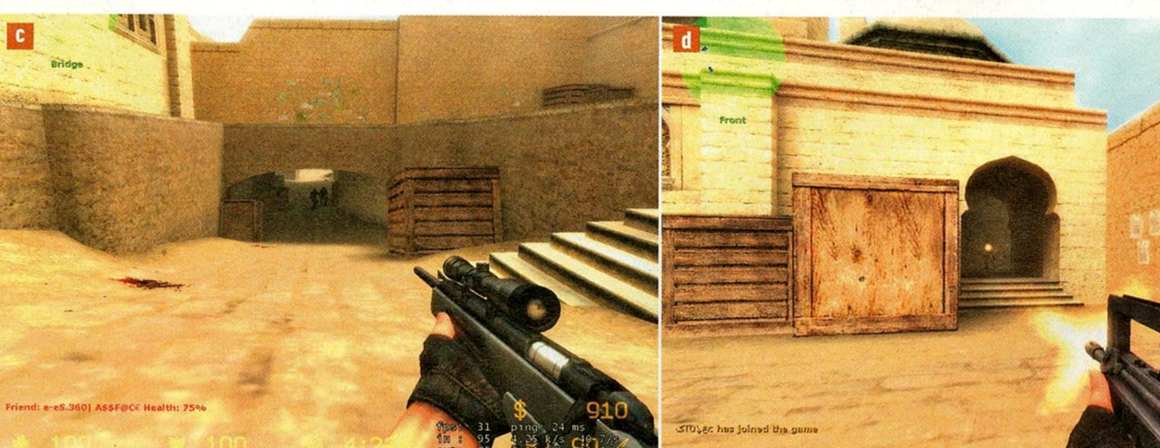
Soll der Angriff der Terroristen schnell über die Bühne gehen, bietet es sich an, den oberen Weg durch die Katakomben zu nehmen.

B




Legende

A	Bombenplatz A
B	Bombenplatz B
AT	Basis Antiterroreinheit
T	Basis Terroristen



Scharfschützen auf Seiten der Terroristen sollten sich an der Unterführung positionieren und den Kameraden den Rücken decken.

Die Antiterroreinheit beäugt am besten den Katakombenausgang am Holztor besonders gut, da dort die Terroristen zum Bombenplatz A vordringen können.

de_dust2

TERRORISTEN

Welchen Weg sollten die Terroristen nehmen?

SK Gaming: „Es gibt keinen einzigen richtigen Weg. Offensichtlich ist Dust2 eine ziemlich große Karte, die einige Varianten für beide Bombenplätze bietet. Eine Möglichkeit wäre, sich auf dem Weg zur Bombenstelle A aufzuteilen: Zwei Terroristen rennen durchs Holztor (Kartenpunkt 1) und begeben sich auf die lange Straße (Kartenpunkt 2), während die restlichen drei den kürzeren Pfad durch die Mitte (Kartenpunkt 3) nehmen. Somit dürften im Idealfall einige Gegner eingekreist sein. Oder man schickt vier Mann zum Bombenplatz B durch die Katakomben (Kartenpunkt 4), während der fünfte Terrorist durch die Mitte rennt und den einen oder anderen Gegner abfängt."

Ist es ratsam, als Einheit zu agieren? Oder sollte sich die Mannschaft lieber aufzuteilen?

„Auf Dust2 ist es sehr sinnvoll, sich aufzuteilen, da es viele Positionen zum Ablenken gibt. Somit lässt sich der Feind leicht in die Irre führen. Ein Terrorist täuscht beispielsweise einen Angriff an, während die Teamkameraden zum anderen Bombenplatz rennen und den Sprengsatz legen. Natürlich kann man auch als Einheit agieren. Ist die Mannschaft gut eingespielt, ist ein Blitzangriff, ein Rush, nicht aufzuhalten für den Gegner."

Auf welche Waffen sollten die Teammitglieder zurückgreifen?

„Zum einen sollten sie einen oder sogar zwei Scharfschützen in den eigenen Reihen haben, um beispielsweise gleich vom Startpunkt durchs Holztor am unteren Ende der Karte linsen zu können. Sollte da eine Antiterroreinheit durchhuschen, kann ihn der Scharfschütze schon in dieser frühen Phase erledigen und das gegnerische Team schwächen. Auch auf den langen Geraden am Bombenplatz A können Sniper viel Schaden anrichten."

Wie verhält man sich, wenn man am Bombenpunkt A den Sprengsatz legen will?

„Wenn man die Bombe an der Stelle A gelegt hat, ist es wichtig zu erahnen, woher der Gegner kommt. Sollte der Feind von sämtlichen Seiten angreifen, sollte man die Zugänge zum Bombenplatz decken, sich aber stark zurückziehen."

Wie verhält man sich, wenn man am Bombenpunkt B den Sprengsatz legen will?

„Ist der Sprengsatz auf B gelegt, hat man schon einen großen Vorteil. Es ist nicht wirklich einfach, dort einzudringen. Die Terroristen sollten vom kleinen Plateau (Kartenpunkt 5) aus die Katakomben im Auge behalten. Die anderen Kameraden achten auf das Holztor und das Loch in der Wand."

Gibt es bestimmte Positionen, die besonders wichtig für den Sieg der Terroristen sind?

„Schon gleich zu Beginn einer Runde lassen sich mithilfe eines Scharfschützen wichtige Informationen gewinnen. Schaut dieser am Startpunkt durch das Holztor, kann er erkennen, wie viele Feinde in welche Richtung rennen. Je nachdem kann die Terrorfraktion ihre Taktik spontan ändern, sollten beispielsweise zu viele Feinde zum angepeilten Bombenplatz eilen."

Welche Taktiken kann man von den Gegnern erwarten?

„Es ist bei Dust2 immer zu erwarten, dass der Gegner sehr defensiv spielt. So lässt sich die Antiterroreinheit kaum sehen oder verharrt an den Bombenplätzen, um auf die Angriffe der Terroristen zu warten. Ist es dann soweit, schlägt die Antiterroreinheit zu."

ANTITERROREINHEIT

Wie sollte sich die Antiterroreinheit aufteilen?

„Zwei Kameraden sollten den Bombenplatz B bewachen, einer das mittlere Holztor und zwei Spieler verharren am Bombenplatz A. Natürlich gibt es auch eine offensive Variante, bei der die Antiterroreinheit durch die Mitte hetzt und versucht, die Terroristen zu überrumpeln."

Auf welche Waffen sollten die Teammitglieder zurückgreifen?

„Auch bei der Antiterroreinheit ist der Einsatz von Scharfschützen sehr wichtig. Damit lassen sich Angriffe am Bombenplatz A gut abwehren. Granaten helfen zudem dabei, Rush-Taktiken aufzuhalten und Scharfschützen außer Gefecht zu setzen."

Welche Positionen sollten immer besetzt sein?

„Man sollte eigentlich immer beide Bombenplätze decken und auf das mittlere Holztor achten. Beachtet man diese einfachen Regeln, stehen die Chancen nicht schlecht, den Angriff der Terrorfraktion abwehren zu können."

Ist es sinnvoll, massig Granaten einzukaufen, um den Angriff der Terroristen zu verzögern?

„Rauchgranaten sind am mittleren Holztor besonders wichtig, um nicht gleich zu Beginn einer Runde einen Kameraden zu verlieren. Blendgranaten sind in den Katakomben praktisch, sollte man die Terroristen dort erwischen."

Welche Taktiken kann man von den Terroristen erwarten?

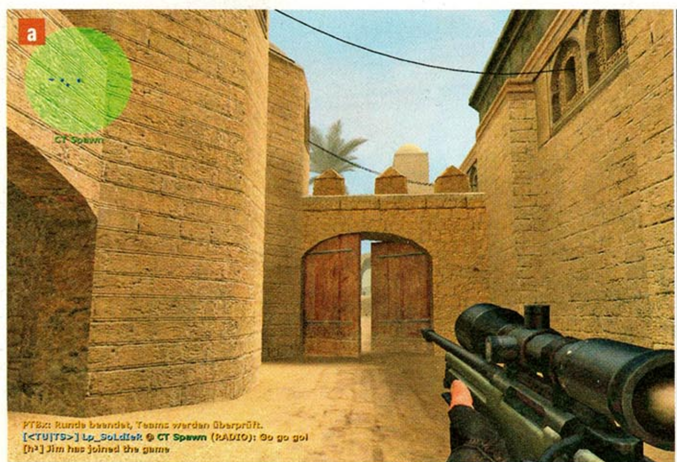
„Man muss von den Terroristen eine offensive Taktik erwarten. Sie eilen oft zusammen zu den Bombenplätzen."

Tipps für Terroristen

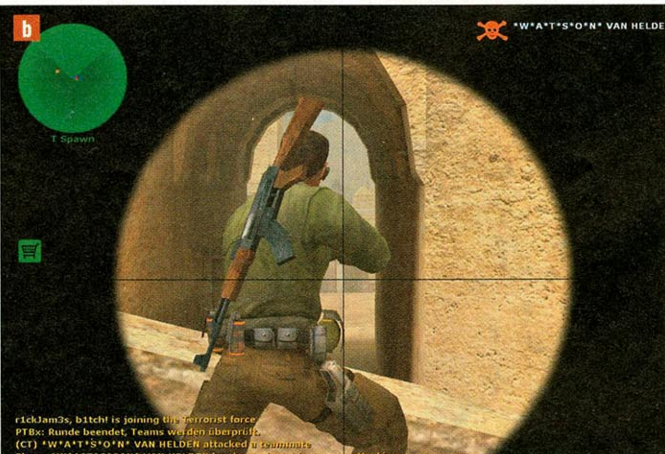
- Aufteilung 2:2:1 respektive 4:1, um anzutäuschen
- Einen oder zwei Scharfschützen einsetzen
- Nach dem Bombenlegen zurückziehen
- Defensive Gegner erwarten

Tipps für die Antiterroreinheit

- Sämtliche Durchgänge im Auge behalten
- Rauchgranaten einsetzen
- Scharfschützen am Bombenplatz A platzieren
- Bombenplätze absichern



Durch das Holztor vor der Antiterrorbasis lässt sich der ein oder andere Gegner aufs Korn nehmen. Doch Vorsicht: Der Gegner könnte schneller sein als Sie.



Schon vom Startpunkt der Terroristen lässt sich überprüfen, in welche Richtung die Mitglieder der Antiterroreinheit laufen – ein Scharfschützengewehr vorausgesetzt.



Legende

A	Bombenplatz A
B	Bombenplatz B
AT	Basis Antiterroreinheit
T	Basis Terroristen

A c 2 d 1 AT 3 T a b 4 B 5



Der Bombenplatz A ist bei dieser Karte deutlich unübersichtlicher als der Bombenplatz B. Deshalb sollte man dem Kameraden, der die Bombe entschäft, den Rücken frei halten.



Durch die beiden Holztore lassen sich Blitzangriffe starten. Dabei sollte man sich vom Feind nicht zurückdrängen lassen.

de_nuke

TERRORISTEN

Welchen Weg sollten die Terroristen nehmen? Ist es ratsam, als Einheit zu agieren? Oder sollte sich die Mannschaft lieber aufzuteilen?

SK Gaming: „Bei Nuke ist es sinnvoll, sich früh aufzuteilen. Ein oder zwei Spieler laufen draußen auf dem Gelände herum, die anderen rennen Richtung Halle (Kartenpunkt 1). Man kann aber auch klassische Rush-Taktiken anwenden und sich zu fünft zur Rampe begeben (Kartenpunkt 3), um beim Bombenplatz B den Sprengsatz zu legen. Natürlich können die Terroristen auch gleich die Halle (Kartenpunkt 2) stürmen, doch da ist gute Koordination Pflicht. Es kommt ganz auf die Taktik der Gegner an, welche Strategie wir in unseren Clanwars anwenden."

Auf welche Waffen sollten die Teammitglieder zurückgreifen?

„Scharfschützen könnten außerhalb des Gebäudekomplexes Schaden beim Feind anrichten. Somit lassen sich im Hangar (Kartenpunkt 4) positionierte Gegner, die nicht in die Halle gerannt sind, schnell ausschalten. Doch im Allgemeinen sollten sich die Terroristen auf ihre Kalashnikovs verlassen."

Wie verhält man sich, wenn man am Bombenpunkt A den Sprengsatz legen will?

„Ist der Sprengsatz beim Bombenplatz A gelegt worden, sollte man ziemlich vorsichtig spielen. Die Halle besitzt eine große Angriffsfläche für die Antiterroreinheit. So kann diese beispielsweise über die Leitern vom Dach kommen oder aus dem Untergrund hochklettern. Zudem sollte man einen genauen Blick auf die kleine Hütte in der Halle werfen, die wir in der Szene schlicht Pommesbude nennen. In dieser dunklen Ecke verschanzen sich gern einige Gegner."

Wie verhält man sich, wenn man am Bombenpunkt B den Sprengsatz legen will?

„Ist die Bombe im Untergrundgefilde (Bombenplatz B) gelegt worden, gilt es, viele Ecken zu decken. Selbstverständlich bleibt der Hauptzugang die große Rampe (Kartenpunkt 3), an der gleich mehrere Terroristen Wache schieben sollten. Zudem verfügt die untere Halle über Schächte, die zur oberen Halle führen. Sind sich die Spieler nicht hundertprozentig sicher, ob sich dort ein Feind befindet oder nicht, sollte man zur Sicherheit einfach ein paar Magazine verschießen."

Gibt es bestimmte Positionen, die besonders wichtig für den Sieg der Terroristen sind?

„Auf dieser vergleichsweise anspruchsvollen Karte gibt es eigentlich keine wirklich entscheidenden Positionen. Im Gegensatz zu anderen Standardmaps gibt es mehr spielerischen Freiraum, was Angriffe der Terroristen anbelangt."

Welche Taktiken kann man von den Gegnern erwarten?

„Die Terrorfraktion sollte bei solch einer großen Karte wie Nuke erwarten, dass sich der Feind zurückzieht und sich sehr defensiv verhält. Es gibt viele Ecken zum Verstecken für die Antiterroreinheit, ein plötzlicher Angriff aus dem Schachtsystem, vom Dach oder aus dem Untergrund ist jederzeit möglich. Zudem lässt sich an vielen Positionen durch die Wände schießen. Hat der Spieler eine Vermutung, wo der Gegner verharrt, können ein paar Schüsse durch die Wand nicht schaden."

ANTITERROREINHEIT

Wie sollte sich die Antiterroreinheit aufteilen?

„Zwei Spieler sollten direkt zur Rampe (Kartenpunkt 3) im Gebäude rennen, da dort die Gefahr am höchsten ist, mit einer Rush-Taktik überrumpelt zu werden. Ein weiterer Kamerad begibt sich zum Haupteingang der Halle (Kartenpunkt 2), einer klettert die Leiter hoch und überblickt alles von oben und ein Kumpel verharrt draußen im Hangar."

Auf welche Waffen sollten die Teammitglieder zurückgreifen? Ist es sinnvoll, massig Granaten einzukaufen, um den Angriff der Terroristen zu verzögern?

„Scharfschützen sind für Spieler sinnvoll, die sich außerhalb der Halle bewegen. Echte Profis können sich aber mit dem Scharfschützengewehr ins Innere wagen und an der großen Rampe heranhuschende Terroristen aufs Korn nehmen. Im Innern des Gebäudekomplexes ist es durch die engen Gänge ratsam, viele Rauch- und Blendgranaten einzusetzen, vorausgesetzt, man hat keinen Scharfschützen im Stoßtrupp. Für den Fall, dass die Gegner einen Sturmangriff planen, sollten alle Mitglieder des Antiterrorteams auch mit Explosivgranaten ausgerüstet sein. Dadurch lässt sich Zeit schinden, die die eigenen Kameraden brauchen, um im Fall der Fälle anrücken zu können."

Welche Positionen sollten immer besetzt sein?

„Kommt es zu einem Blitzangriff an der großen Rampe, sollten sich mindestens drei Kameraden dort zusammenfinden, da der Feind ansonsten ungehindert am Bombenplatz B den Sprengsatz legen kann."

Welche Taktiken kann man von den Terroristen erwarten?

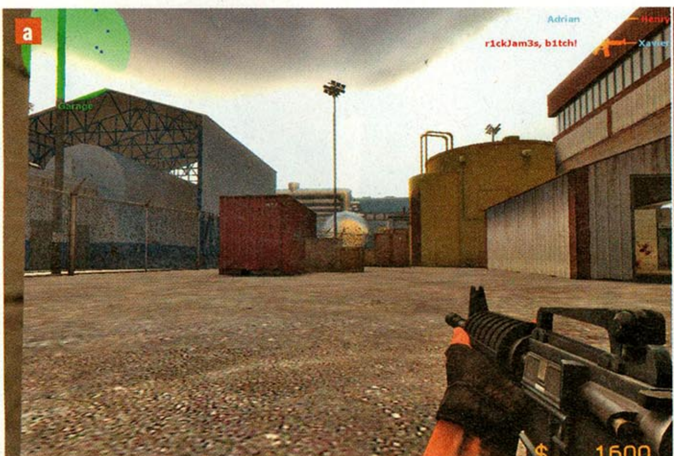
„Bei Nuke sind Rush-Taktiken besonders effektiv, deshalb sollte sich das Antiterrorteam auf eine sehr offensive Spielweise der Terroristen einstellen."

Tipps für Terroristen

- Innen und außen angreifen
- Kalashnikovs für den Nahkampf
- Den Untergrund und Schächte absichern
- Durch die Wände ballern

Tipps für die Antiterroreinheit

- Leiter an der Hallenwand benutzen
- Scharfschützennur außerhalb der Halle postieren
- Rampe im Auge behalten
- Auf Blitzangriffe einstellen



Als Antiterroreinheit kann man sich im Hangar einen guten Überblick verschaffen und den Gegner daran hindern, den Haupteingang zur Halle zu nutzen.



Die Rampe führt zum Bombenplatz B, der sich in einem unterirdischen Gefilde befindet. Terroristen achten auf ihrem Weg dorthin auf lauernde Feinde.



Legende

A	Bombenplatz A
B	Bombenplatz B
AT	Basis Antiterroreinheit
T	Basis Terroristen



Mithilfe der Leiter darf sich die Antiterroreinheit auf diese erhöhte Position bewegen. Die gesamte Halle ist somit im Blickfeld.



Erst einmal in der Halle angekommen, sollten die Terroristen mehrere Ecken beobachten: Die Pommesbude (links) sowie die Schächte in den Ecken der Halle.

de_inferno

TERRORISTEN

Welchen Weg sollten die Terroristen nehmen?

SK Gaming: „Die Terroristen sollten die kürzeren Wege durch das Gebäude (Kartenpunkt 1) am Startpunkt nutzen, um am Bombenplatz B den Sprengsatz zu legen oder risikoreich auf der Straße (Kartenpunkt 2) zur A-Bombenstelle rennen."

Ist es ratsam, als Einheit zu agieren? Oder sollte sich die Mannschaft lieber aufzuteilen?

„Blitzangriffe sind auf Inferno nur sinnvoll, wenn man weiß, dass der Gegner eine Sparrunde absolviert, also einen Angriff mit Standardpistolen, um an Geld zu kommen. Ansonsten hat das Antiterrorteam zu große Vorteile und die Terroristen laufen ins offene Messer. Meistens sind also Aufteilungen Pflicht. Zwei Terroristen nehmen den Weg links zum Bombenplatz B, die drei anderen arbeiten sich langsam über die Straße hoch. Doch Vorsicht! Auf den Balkons (Kartenpunkt 3) könnten Scharfschützen lauern. Die herumstehenden Autos bieten Schutz vor feindlichen Angriffen."

Auf welche Waffen sollten die Teammitglieder zurückgreifen?

„Ein Scharfschütze ist sehr effektiv, sollte er an der langen Straße im Einsatz sein. So lassen sich feindliche Heckenschützen, die sich auf den Balkons (Kartenpunkt 3) verschanzen, unschädlich machen. Da es auf Inferno zu vielen Nahkämpfen kommt, greifen die Terroristen zur AK-47 ."

Wie verhält man sich, wenn man am Bombenpunkt A den Sprengsatz legen will?

„Der Bombenplatz A ist relativ offen, deshalb sollten die Terroristen das gesamte Gelände um den Sprengsatz gut im Auge behalten. Besonders gefährlich ist es, wenn der Feind durch die Gebäude vordringt und aus erhöhter Position angreift. Mindestens zwei Terroristen müssen unbedingt den so genannten Tapetengang (Kartenpunkt 4) bewachen."

Wie verhält man sich, wenn man am Bombenpunkt B den Sprengsatz legen will?

„Für das Antiterrorteam ist es definitiv schwieriger, den Bombenplatz B zu stürmen. Die beiden Zugänge sollten mit zwei beziehungsweise drei Mann bewacht werden. Verhält sich die Terrorfraktion defensiv, ist es für den Feind nahezu unmöglich, rechtzeitig die Bombe zu entschärfen."

Gibt es bestimmte Positionen, die besonders wichtig für den Sieg der Terroristen sind?

„Wie schon bei Nuke gibt es auch bei Inferno keine entscheidenden Positionen, die über Sieg oder Niederlage entscheiden. Es kommt auf gutes Mannschaftsspiel an. Es gibt also keinen Platz für Einzelgänger."

Welche Taktiken kann man von den Gegnern erwarten?

„Die Antiterroreinheit wird den Teufel tun und sich auf direkte Konfrontationen mit den Terroristen einlassen. Sie warten eher in den vielen Schlupfwinkeln der Karte und darauf hoffen, dass die Gegner in die Falle tappen."

ANTITERROREINHEIT

Wie sollte sich die Antiterroreinheit aufteilen?

„Deckt die Antiterroreinheit alle wichtigen Zugänge, gelangen die Terroristen schneller zum Bombenplatz B als zum Platz A. Deshalb sollten zwei Spieler am Bananengang (Kartenpunkt 5) Stellung nehmen und zwei den Bombenplatz A decken. Der verbliebene Spieler nimmt die Rolle eines Springers ein und übernimmt die mittleren Pfade. Je nachdem, wo sich die Lage zuspitzt, kann der flexible Springer ins Geschehen eingreifen."

Auf welche Waffen sollten die Teammitglieder zurückgreifen?

„Zwei Scharfschützen sind auf jeden Fall sinnvoll. Der eine übernimmt den Bombenplatz B und behält den Bananenweg im Auge, der andere begibt sich zur Mitte der Karte oder auf den Balkon. Durch die engen Gassen und Gebäude ist der Einsatz von Granaten ratsam."

Welche Positionen sollten immer besetzt sein?

„Für die Antiterroreinheit gilt: abwarten und Tee trinken. Sind beide Bombenplätze gut gedeckt, wartet man nur noch darauf, dass die Terroristen angreifen und schlägt dann zu"

Ist es sinnvoll, massig Granaten einzukaufen, um den Angriff der Terroristen zu verzögern?

„Durch die enge Architektur der Karte wäre es sogar theoretisch möglich, die gesamte Terrorfraktion zu erledigen, ohne einen Schuss abzugeben. Die Antiterroreinheit sollte also massig Explosivgranaten einkaufen und die Terroristen damit bombardieren."

Welche Taktiken kann man von den Terroristen erwarten?

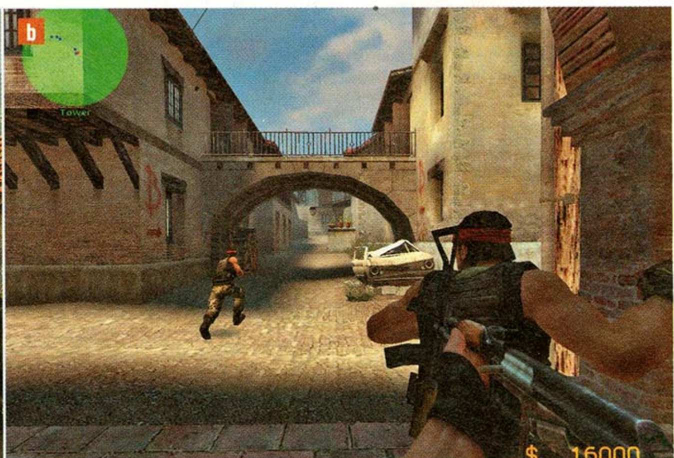
„Inferno ist alles andere als eine Karte für übermäßige Blitzangriffe. Deshalb kann man sich darauf einstellen, dass sich die Terrorfraktion nur vorsichtig fortbewegt und unter anderem durch die verwinkelten Gebäude zu den Bombenplätzen gelangen will. Da jedoch die Uhr für die Antiterroreinheit tickt und die Terroristen die aktive Rolle inne haben, ist ihre defensive Spielweise ein klarer Vorteil."

Tipps für Terroristen
- Sturmangriffe sind wenig sinnvoll
- Bombenplatz B gut bewachen
- Mit stark defensivem Verhalten der Gegner rechnen
- Bombenplatz B ist größer und unübersichtlicher

Tipps für die Antiterroreinheit
- Sämtliche Durchgänge im Auge behalten
- Scharfschützen an der Unterführung platzieren
- Zwei Kameraden das Holztor bewachen lassen
- Granaten einsetzen



Der Balkon an der großen Straße ist ideal, um heranrückende Terroristen mit dem Scharfschützengewehr zu stoppen.



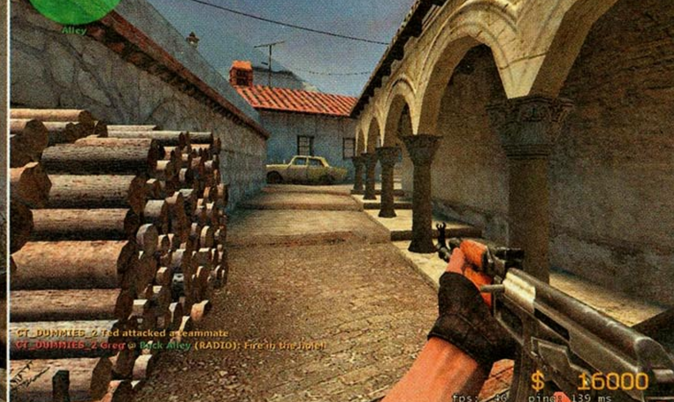
Zwar gibt es auf der Straße einige Möglichkeiten, um sich vor feindlichem Feuer zu schützen. Doch der Weg durch die Häuser ist definitiv sicherer.

Legende

A	Bombenplatz A
B	Bombenplatz B
AT	Basis Antiterroreinheit
T	Basis Terroristen



Scharfschützen haben einige gute Positionen, um den Feind zu schwächen. Ganz allein sollten sie aber nicht agieren.



Der so genannte Bananenweg ist Schauplatz hitziger Gefechte, sollte die Terrorfraktion versuchen, am Bombenplatz B den Sprengsatz anzubringen.

de_aztec

TERRORISTEN

Welchen Weg sollten die Terroristen nehmen?

SK Gaming: „Es gibt drei grundlegende Vorgehensweisen. Die Terroristen können durchs Holztor (Kartenpunkt 1), über die Hängebrücke (Kartenpunkt 2) oder durch den Fluss (Kartenpunkt 3) rennen. Alle drei Wege eignen sich für Blitzangriffe."

Ist es ratsam, als Einheit zu agieren? Oder sollte sich die Mannschaft lieber aufzuteilen?

„Besonders effektiv ist die Variante, in der man zu fünft durch das Holztor (Kartenpunkt 1) zum Bombenplatz vorstößt. Dies ist definitiv der schnellste, aber auch gleichzeitig der gefährlichste Weg, um die Bombe zu legen. Ein eingespieltes Team, das sich gegenseitig den Rücken deckt, hat gute Chancen, ohne größere Verluste zum Bombenplatz A zu gelangen. Auch über die Brücke lassen sich Rush-Angriffe starten. Dabei sollte man jedoch auf potenzielle Scharfschützen achten, die sich heimtückisch hinter den Steinen verstecken könnten. Wer es lieber langsam mag, kann mit seinen Kameraden den Wasserweg benutzen und über die Treppen zu beiden Bombenplätzen rennen. Eine Aufteilung ist dabei natürlich auch möglich. Ist also der Bombenplatz A angepeilt, können drei Terroristen den oberen und zwei den unteren Pfad benutzen und somit aus zwei Richtungen angreifen."

Auf welche Waffen sollten die Teammitglieder zurückgreifen?

„Durch die weitreichende Kartengestaltung ist Aztec ein Fest für Scharfschützen. Es gibt gleich mehrere Positionen, die von Scharfschützen zu nutzen sind: Am Holztor, an der Brücke und am Wasserweg können Terroristen nach Gegnern Ausschau halten."

Wie verhält man sich, wenn man am Bombenpunkt A den Sprengsatz legen will?

„Wollen die Terroristen den Bombenplatz A besetzen, sollte man sich zunächst am Holztor verschanzen und heranrückende Feinde beseitigen. Ist die Bombe gelegt, sollten sich die Terroristen verziehen und den Bombenplatz aus sicherer Entfernung beobachten."

Wie verhält man sich, wenn man am Bombenpunkt B den Sprengsatz legen will?

„Ist die Bombe am Platz B gelegt, sollten sich die Terroristen ebenfalls defensiv verhalten und beispielsweise an der gegnerischen Basis oder dem kleinen Raum an der Hängebrücke abwarten."

Gibt es bestimmte Positionen, die besonders wichtig für den Sieg der Terroristen sind?

„Nicht wirklich. Es ist lediglich wichtig, einen guten Scharfschützen in der Mannschaft zu haben, der stets das gesamte Areal im Auge behält."

Welche Taktiken kann man von den Gegnern erwarten?

„Ungewöhnlicherweise muss man eine offensive Strategie der Gegner erwarten. Damit will die Antiterroreinheit die Terrorfraktion zwingen, Umwege in Kauf zu nehmen und somit Zeit zu verlieren."

ANTITERROREINHEIT

Wie sollte sich die Antiterroreinheit aufteilen?

„Zwei Spieler der Antiterroreinheit decken unbedingt den Bombenplatz A. Dabei linsen die Spieler durch das Holztor (Kartenpunkt 4) oder aus der Deckung hervor und versuchen, die durch das gegenüber liegende Holztor angreifenden Terroristen aufs Korn zu nehmen. Gelingt dies, ist die gegnerische Mannschaft schon entscheidend geschwächt. Die restlichen Mitspieler sollten sich zur Galerie begeben und darauf achten, dass niemand über die Brücke oder die Treppe vom Wasserweg zu den Bombenplätzen gelangt. Alternativ platziert die Antiterroreinheit einen Scharfschützen direkt vor der Hängebrücke. Sollte dort ein Blitzangriff erfolgen, muss möglichst schnell Verstärkung anrücken."

Auf welche Waffen sollten die Teammitglieder zurückgreifen?

„Für die Antiterroreinheit sind Scharfschützen bei Aztec wichtiger als für die Terroristen. Durch die großen Entfernungen hat man mit Scharfschützengewehre fast überall in der Karte den besseren Überblick."

Welche Positionen sollten immer besetzt sein?

„Da die beiden Bombenplätze in Aztec ziemlich nah beieinander liegen, muss man sich nicht unbedingt an bestimmte Positionen halten, um alles im Blick behalten zu können. Es geht deutlich flexibler zu als bei anderen Standardkarten."

Ist es sinnvoll, massig Granaten einzukaufen, um den Angriff der Terroristen zu verzögern?

„Granaten sind wiederum besonders wichtig. Werfen alle Teammitglieder ihre Blend- und Rauchgranaten zum Holztor, verhindert dies einen schnellen Angriff der Terroristen. Lassen sich die Feinde blicken, bieten sich Explosivgranaten an. Sollten dabei noch Terroristen hinter dem Holztor hocken, verletzt man diese ebenfalls."

Welche Taktiken kann man von den Terroristen erwarten?

„Man darf damit rechnen, dass sich die Terroristen schnell durch das große Holztor (Kartenpunkt 1) bewegen wollen, da es ansonsten für den Feind ziemlich schwierig ist, einen zweiten Angriff aus anderer Position zu starten."

Tipps für Terroristen
- Sturmangriffe durch das Holztor starten
- Mehrere Scharfschützen einsetzen
- Mit offensivem Verhalten der Gegner rechnen
- Keine Zeit verschwenden

Tipps für die Antiterroreinheit
- Wasserweg beobachten
- Großes Holztor bombardieren
- Scharfschützen einsetzen
- Granaten einkaufen



Vom Bombenplatz A lässt sich gut überblicken, aus welcher Richtung die Terroristen anrücken: Ob durch das Holztor, über die Hängebrücke oder den Flussweg.



An dieser unübersichtlichen Stelle in der Nähe der Galerie sollten sich die Terroristen nicht allzu lange aufhalten. Feindliche Scharfschützen könnten hinter den Kisten lauern.



C



Legende

A	Bombenplatz A
B	Bombenplatz B
AT	Basis Antiterroreinheit
T	Basis Terroristen



Die dunkle Wasserunterführung besitzt zwei Aufwege. Der eine führt zum Bombenplatz A, der andere zum Bombenplatz B.

Blitzangriffe der Terroristen fädeln Sie besonders gut über die Holzbrücke ein. Alternativ könnte man ins Wasser springen und über die Treppen zu den Bombenplätzen gelangen.

de_cbble

TERRORISTEN

Welchen Weg sollten die Terroristen nehmen?

SK Gaming: „Variante A: Geradeaus laufen über den großen Platz (Kartenpunkt 1) rüber zum Bombenplatz, der gleichzeitig die Basis der Antiterroreinheit darstellt. Variante B: Durch die dunklen Katakomben zum größeren Bombenplatz B."

Ist es ratsam, als Einheit zu agieren? Oder sollte sich die Mannschaft lieber aufzuteilen?

„Man sollte dies aus dem Spiel heraus je nach Situation entscheiden. Auf Cbble empfiehlt sich eigentlich beides. Ein Blitzangriff zu fünft eignet sich beim Bombenplatz B. Da Cbble eine ziemlich große Karte ist, sollte sich das aufgeteilte Team nicht zu sehr voneinander entfernen."

Auf welche Waffen sollten die Teammitglieder zurückgreifen?

„Durch die vielen freien Flächen stellt Cbble ein Paradies für Scharfschützen dar. Sowohl direkt vor dem Startpunkt der Terroristen als auch auf dem Bombenplatz B kann ein fähiger Scharfschütze Vorteile bringen. Außerdem könnte man einen Scharfschützen im Turm (Kartenpunkt 2) platzieren, um die vorrückende Antiterroreinheit zu überraschen und aufzuhalten. Von dort aus hat er einen immensen Überblick, kann aber nicht direkt ins Geschehen eingreifen, falls etwas schief gehen sollte. Die Scharfschützen sind auf die Unterstützung ihrer Kameraden angewiesen, da in den vielen Katakomben Gegner lauern könnten."

Wie verhält man sich, wenn man am Bombenpunkt A den Sprengsatz legen will?

„Will man am Bombenplatz A den Sprengsatz anbringen, sollte man besonders vorsichtig und defensiv vorgehen, da es sich um die Basis der Feinde handelt. Am besten teilt sich die Mannschaft auf: Drei Terroristen attackieren durch den Seitengang (Kartenpunkt 3), die zwei übrigen versuchen ihr Glück an der Unterführung (Kartenpunkt 4). Doch Vorsicht: Über der Unterführung könnten sich Gegner versteckt halten, die bei gelegter Bombe zum Vorschein kommen."

Wie verhält man sich, wenn man am Bombenpunkt B den Sprengsatz legen will?

„Auch beim Bombenplatz B muss man sehr aufpassen, dem Feind nicht in die Arme zu laufen. Diese Ecke lässt sich nur schwer decken. Mindestens ein Scharfschütze müsste seine Kameraden vor Angriffen aus der Ferne schützen, während diese die Bombe legen."

Gibt es bestimmte Positionen, die besonders wichtig für den Sieg der Terroristen sind?

„Nein, die gibt es nicht. Die Scharfschützen müssen sich so fortbewegen, dass sie kein leichtes Ziel für den Feind abgeben. Sie sollten die vielen Kiste auf Cbble nutzen und auf Angreifer aus großer Entfernung achten."

Welche Taktiken kann man von den Gegnern erwarten?

„Durch die vielen Katakomben und Wege zu den Bombenplätzen ist es denkbar, dass die Antiterroreinheit wartet, bis die Bombe gelegt ist, um dann aus mehreren Richtungen angreift. Zudem liegen die beiden Bombenplätze sehr nah beieinander, sodass der Feind zwischen beiden hin- und herrennen kann."

ANTITERROREINHEIT

Wie sollte sich die Antiterroreinheit aufteilen?

„Es ist sehr praktisch, dass die beiden Bombenstellen nah aneinander liegen, sodass es zu keinen größeren Komplikationen kommen sollte, wenn nun der Feind auftaucht. Drei Spieler sollten aber den großen Bombenplatz B decken und zwei den kleineren Platz A."

Auf welche Waffen sollten die Teammitglieder zurückgreifen?

„Natürlich sind auch bei einer solch großen Karte wie Cbble Scharfschützen gefragt. Entweder platzieren sich diese am Bombenplatz B und behalten den Ausgang der Katakomben (Kartenpunkt 5) im Auge oder sie bewegen sich von der Basis zur Unterführung und nehmen von dort aus den anrückenden Feind aufs Korn."

Welche Positionen sollten immer besetzt sein?

„Je nachdem, aus welcher Richtung der Gegner angreift, sollten mal mehr, mal weniger Spieler den kleinen Bombenplatz A bewachen. Die Antiterroreinheit bewegt sich aber besser nicht zu weit von den Bombenplätzen weg, um lange Laufwege zu vermeiden, sollte der Sprengsatz angebracht worden sein."

Ist es sinnvoll, massig Granaten einzukaufen, um den Angriff der Terroristen zu verzögern?

„Vor allem zu Beginn einer Runde bietet es sich an, in sämtliche Ecken Rauchgranaten zu werfen, um den Scharfschützen der Gegner das Leben schwer zu machen. Solche Ecken sind die Gegend rund um die Unterführung sowie der Bombenplatz B."

Welche Taktiken kann man von den Terroristen erwarten?

„Man sollte auf zwei Varianten vorbereitet sein: Zum einen auf eine vorsichtige und langsame Vorgehensweise, bei der sich die Terroristen in der Karte aufteilen. Zum anderen auf eine überraschende Blitztaktik zu den jeweiligen Bombenplätzen."

Tipps für Terroristen

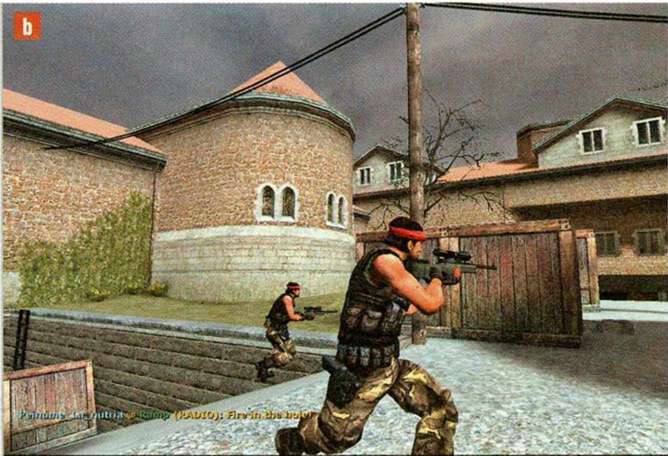
- Sturmangriffe durch die Katakomben starten
- Mehrere Scharfschützen einsetzen
- Gegner könnten sich verstecken
- Aufteilung 3:2

Tipps für die Antiterroreinheit

- Nicht zu weit von den Bombenplätzen wegbewegen
- Rauchgranaten einsetzen
- Scharfschützen postieren
- Verstecken und auf Angriffe der Gegner warten



Die Unterführung am großen Platz führt direkt zum Startpunkt der Antiterroreinheit und zum Bombenplatz A.



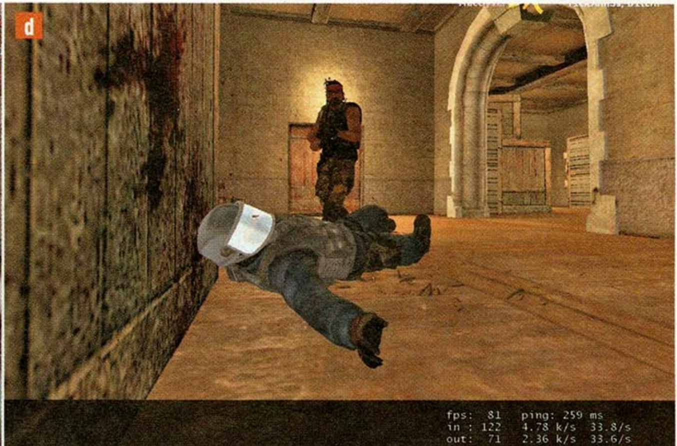
Der große Platz vor der Basis der Terroristen eignet sich sehr gut für Scharfschützen. Deckung findet man hinter den riesigen Kisten.

Legende

A	Bombenplatz A
B	Bombenplatz B
AT	Basis Antiterroreinheit
T	Basis Terroristen



Ein Scharfschütze der Antiterroreinheit sollte unbedingt diese Position am Bombenplatz B absichern.



Es kommt nur selten vor, dass sich die Antiterroreinheit in die Katakomben traut. Die dunklen Ecken bieten viel Spielraum für Blitzangriffe.

de_prodigy

TERRORISTEN

Welchen Weg sollten die Terroristen nehmen?

SK Gaming: „Man hat die Wahl zwischen zwei Wegen. Entweder läuft man unten entlang zum langen Kistengang (Kartenpunkt 1), oder oben entlang durch die elektronische Tür (Kartenpunkt 2). Es ist nicht sinnvoll, sich großartig aufzuteilen."

Ist es ratsam, als Einheit zu agieren? Oder sollte sich die Mannschaft lieber aufzuteilen?

„Auf Prodigy sollte man stets als Team agieren. Teilt sich die Mannschaft auf, ist sie ein einfaches Ziel für die Antiterroreinheit."

Auf welche Waffen sollten die Teammitglieder zurückgreifen?

„Prodigy ist sehr auf intensive Nahkämpfe ausgelegt, sodass Kalashnikovs und MP5-Maschinenpistolen zum Einsatz kommen sollten. Ein Scharfschützengewehr ist lediglich an einer Stelle in der Karte angemessen, nämlich in dem langen Kistengang (Kartenpunkt1) vor der feindlichen Basis. Da ein gutes Scharfschützengewehr massig Geld kostet und es ansonsten keine weiteren nennenswerten Stellen für Scharfschützen gibt, entscheidet ein Team je nach Kontostand, ob es sich lohnt oder nicht."

Wie verhält man sich, wenn man am Bombenpunkt A den Sprengsatz legen will?

„Zum verwinkelten Bombenplatz A gelangt man auf zwei Wegen. So könnten die Terroristen einen Blitzangriff starten und oben an den Fahrzeugen (Kartenpunkt 3) vorbeirennen, um dort den Pfad durch die elektronische Tür zu nehmen. Die Terroristen sollten jedoch die zwei größeren Zugänge, nämlich die elektronische Tür und den Weg zum Kistengang, gut im Auge behalten. Ein Mannschaftsmitglied sollte sich unbedingt darum kümmern, dass die Antiterroreinheit nicht durch das Schachtsystem (Kartenpunkt 4) eindringen und zum Bombenplatz gelangen kann."

Wie verhält man sich, wenn man am Bombenpunkt B den Sprengsatz legen will?

„Auf dem deutlich kleineren Bombenplatz B ist es relativ egal, wie man den aktivierten Sprengsatz sichert. Bei lediglich zwei größeren Zugängen genügt es, jeweils zwei Kameraden Wache stehen zu lassen. Ein fünfter Mann kann gegebenenfalls als Springer fungieren. Doch wie schon bei der Variante A gilt: Ist die Bombe erst mal gelegt, kann nur noch wenig schief gehen, wenn sich alle Kollegen an die Regeln halten."

Gibt es bestimmte Positionen, die besonders wichtig für den Sieg der Terroristen sind?

„Es gibt eine Stelle, die sich perfekt für den Einsatz von Scharfschützengewehren eignet: Am langen Kistengang (Kartenpunkt 1) an der Basis der Antiterroreinheit kann sich ein Scharfschütze platzieren und verteidigende Feinde über den Jordan schicken."

Welche Taktiken kann man von den Gegnern erwarten?

„Auf der relativ übersichtlichen Karte Prodigy sind sogar stark offensive Strategien der Antiterroreinheit denkbar. Dabei versucht der Gegner die Angriffe der Terroristen im Keim zu ersticken und attackiert an der Fahrzeughalle beziehungsweise am Kistengang."

ANTITERROREINHEIT

Wie sollte sich die Antiterroreinheit aufteilen?

„Zwei Kameraden sollten auf jeden Fall hinten am Häuschen und an der elektronischen Tür Wache schieben, zwei andere den Kistengang beäugen. Das verbleibende Mitglied der Antiterroreinheit fungiert als Springer zwischen diesen beiden Positionen. Je nachdem, wo sich die Lage zuspitzt, bringt sich der Springer dann ein."

Auf welche Waffen sollten die Teammitglieder zurückgreifen?

„Die Antiterroreinheit kann durch einen einzigen fähigen Scharfschützen an der Treppe am Kistengang den kompletten Bereich absichern. Zudem sind in den verwinkelten Gängen Granaten überaus wichtig. Blend- und Explosivgranaten ersticken die Bemühungen der Terroristen im Keim."

Welche Positionen sollten immer besetzt sein?

„Besonders wichtig ist, dass kein einziger Terrorist Zugang zu den Bombenplätzen erlangt. Praktischerweise liegt die Bombenstelle B gleich an der Basis der Antiterroreinheit und ist somit von Anfang an zu decken. Sollte es den Gegnern doch noch gelingen, den Sprengsatz auf dem Bombenplatz A zu legen, gelangt die Antiterroreinheit durch das Schachtsystem auf schnellstem Wege dorthin."

Ist es sinnvoll, massig Granaten einzukaufen, um den Angriff der Terroristen zu verzögern?

„Es ist angebracht, viele Rauchgranaten im Kistengang zu benutzen."

Welche Taktiken kann man von den Terroristen erwarten?

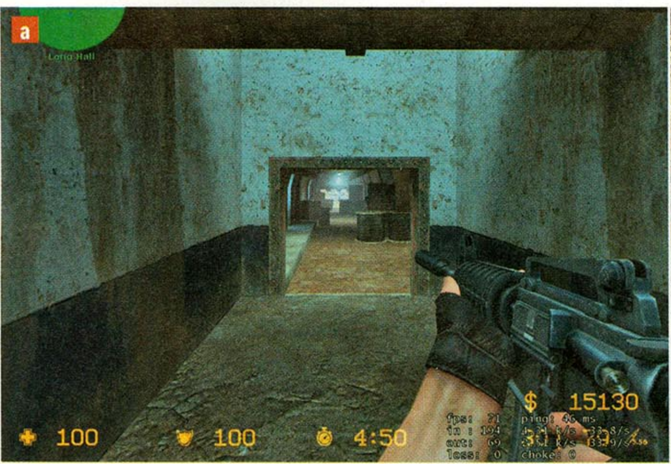
„Zwei Taktiken wären möglich: Entweder versuchen die Terroristen Blitzangriffe zu starten oder sie kämpfen sich langsam mit dem Einsatz von Granaten vor, um einen der Bombenplätze zu belagern."

Tipps für Terroristen
- Als Team agieren
- Nahkampf-Waffen kaufen
- Kistengang mit Scharfschützengewehr absichern
- Auf offensive Gegner-Taktik einstellen

Tipps für die Antiterroreinheit
- Einen Springer am Bombenplatz B platzieren
- Rauchgranaten einsetzen
- Scharfschützen postieren
- Verstecken und auf Angriffe der Gegner warten

Interview: Lukasz Ciszewski

Info: www.sk-gaming.com



Der lange Kistengang am Startpunkt der Antiterroreinheit ist ein Paradies für Scharfschützen. Doch eine Rauchgranate genügt und die Lage sieht ganz anders aus.



Rush-Taktiken klappen besonders gut am Kistengang. Die Terroristen sollten hierbei auf heranrennende Gegner achten.



Legende

A	Bombenplatz A
B	Bombenplatz B
AT	Basis Antiterroreinheit
T	Basis Terroristen



Am Häuschen sollten sich gleich mehrere Spieler der Antiterroreinheit platzieren, um Blitzangriffe der Terroristen frühzeitig zu erkennen.



Sollte die Antiterroreinheit offensiver vorgehen, kann man sich zurückziehen und dank der kaputten Wand im Fahrzeugraum umsehen.

CS FÜR PROFIS

AB SEITE 64: DER CS-EDITOR!

Huch! CS FÜR PROFIS, was soll denn das sein? Na ganz einfach, Sie Nase: Auf den folgenden Seiten finden Sie Artikel für Leute, die schon Erfahrung haben mit *Counter-Strike Source*. *Half-Life 2* haben Sie bereits viermal durchgespielt. Die Mehrspieler-Karten von *Counter-Strike Source* und v1.6 kennen Sie auch schon ganz gut. Erste LAN- und Mod-Erfahrungen liegen hinter Ihnen. Und wie geht es jetzt weiter? Ganz klar, eine eigene Karte muss her. Wie Sie so ein Ding basteln und vielleicht dadurch zu einer kleinen Berühmtheit avancieren, erfahren Sie ab Seite 64. Die wichtigsten *CS*-Clans, die es schon zu einer gehörigen Portion Popularität gebracht haben, stellen wir Ihnen ab Seite 78 vor. Wie Sie auf den einzelnen Karten richtig abhausen können, müssten Sie ja bereits wissen, wenn Sie sich unsere Tipps & Tricks ab Seite 46 reingezogen haben.

PC ACTION HILFT!

Sie haben ein ganz spezielles Problem, das noch nicht im Tipps&Tricks-Teil von PC ACTION angesprochen wurde? Die Redaktion steht Ihnen nach Möglichkeit mit Rat und Tat zur Seite. Per E-Mail unter leserbriefe@pcaction.de. Per Eintrag im entsprechenden Genre-Forum auf www.pcaction.de.

Technische Fragen:
09001/101950*

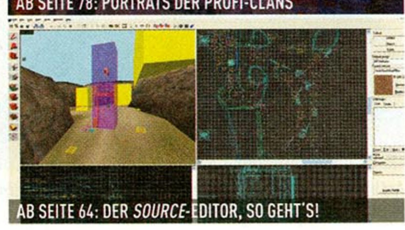
Tipps & Tricks:
09001/101951*

Täglich von 8 bis 24 Uhr! * Der Anruf kostet 1,86 Euro pro Minute


AB SEITE 76: CHEATING & PUNKBUSTER


AB SEITE 72: *CS* FÜR PROFIS


AB SEITE 78: PORTRÄTS DER PROFI-CLANS


AB SEITE 64: DER *SOURCE*-EDITOR, SO GEHT'S!

INHALT

Voll krass günstig!

Holen Sie sich jetzt das MINI-ABO von PC ACTION mit DVD – 3 Ausgaben plus ein ultra-starkes CS-Source-Vario-Pad für nur 9,90 Euro!



Vario Pad „Counter-Strike Source"

MERKMALE DES MAUSPADS:

- Offiziell lizenziertes Counter-Strike-Source-Mauspad
- Exzellentes Gleitverhalten
- Präzise optische Abtastung
- Kompatibel zu allen gängigen Mäusen
- Superdünn mit 1,8 mm Höhe
- Rutschfeste Unterseite
- Format: 298x235x1,8 mm

Bequemer und schneller online abonnieren:

abo.pcaction.de

Dort finden Sie auch eine Übersicht sämtlicher Abo-Angebote von PC ACTION und weiterer COMPUTEC-Magazine.



Coupon ausgefüllt auf eine Postkarte kleben und ab damit an: Computec Media AG, Aboservice CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München, +49 (0)089 20 959 125, Fax: +49 (0)89 20 028 111, E-Mail: computec@csj.de. Für Österreich: Leserservice GmbH, St. Leonharder Str. 10, A-5081 Anif, Fax: +43 (0)6246 8825277

Ja, ich möchte das Mini-Abo der PC ACTION.

Senden Sie mir drei Ausgaben der PC ACTION mit DVD + Gratis-Extra für nur € 9,90!

Absender

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefonnummer (für evtl. Rückfragen)

E-Mail-Adresse (für weitere Informationen)

Datum, Unterschrift des Abonnenten (bei Minderjährigen gesetzl. Vertreter)

Bitte senden Sie mir folgendes Gratis-Extra:

Vario Pad „Counter-Strike Source"
(Artikel-Nr.: 002992)

(Angebot nur solange Vorrat reicht)

Gefällt mir PC ACTION, muss ich nichts weiter tun. Ich erhalte das Magazin jeden Monat frei Haus zum Preis von nur € 57,60/12 Ausg. (= € 4,80/Ausg.); Ausland € 69,60/12 Ausg.; Österreich € 64,80/12 Ausg. Versandkosten übernimmt der Verlag. Das Abo kann ich jederzeit kündigen, Geld für schon gezahlte, aber nicht gelieferte Ausgaben erhalte ich zurück. Gefällt mir PC ACTION wider Erwarten nicht, gebe ich dem Abo-Service nach Erhalt des zweiten Heftes kurz schriftlich Bescheid. Postkarte oder E-Mail genügt. Bitte beachten Sie, dass die Belieferung aufgrund der Bearbeitungszeiten nicht immer mit der nächsten Ausgabe beginnen kann. Ich bin damit einverstanden, dass Sie mich per Post, Telefon oder E-Mail über weitere interessante Angebote informieren (ggf. streichen).

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:

❒ Bequem per Bankeinzug (Prämienlieferzeit in D ca. 2-3 Wochen)

Kreditinstitut: ____________

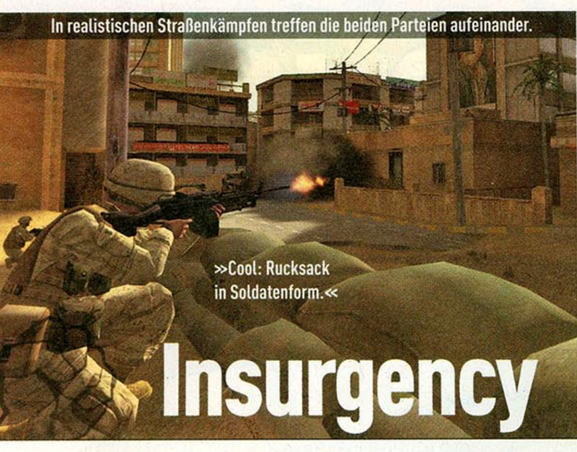
Konto-Nr.

BLZ

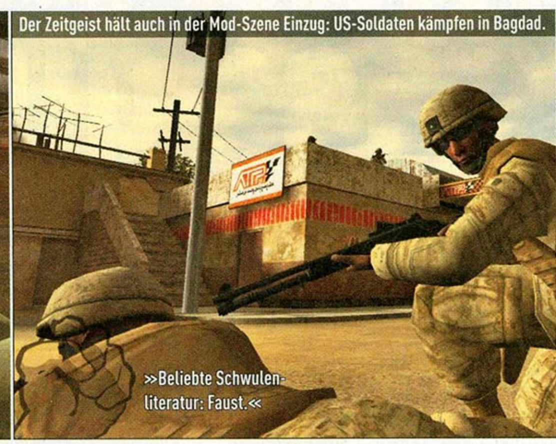
Kontoinhaber: ____________

❒ Gegen Rechnung (Prämienlieferzeit in D ca. 6-8 Wochen)

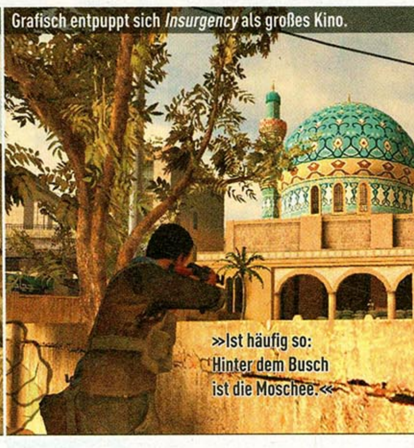
PA SM 16


In realistischen Straßenkämpfen treffen die beiden Parteien aufeinander.

»Cool: Rucksack in Soldatenform.«


Der Zeitgeist hält auch in der Mod-Szene Einzug: US-Soldaten kämpfen in Bagdad.

»Beliebte Schwulenliteratur: Faust.«


Grafisch entpuppt sich *Insurgency* als großes Kino.

»Ist häufig so: Hinter dem Busch ist die Moschee.«

Insurgency

Sagen Sie dem Fadenkreuz ade und würzen Sie den *HL2*-Unterbau mit detaillierter Grafik und Teamarbeit. Der Mod INSURGENCY verspricht besonders realistische Gefechte.

HALF-LIFE 2 | Am ehesten mit *Ghost Recon* ist der *HL2*-Mod *Insurgency* zu beschreiben: Sie treten im Irakkrieg entweder auf Seiten der US-Truppen oder der Iraker an. Autor Andrew „Argyll" Spearin legt besonders großen Wert auf Realismus und Teamarbeit. Was vielleicht daherkommt, dass er einige Dienstjahre in der kanadischen Armee auf dem Buckel hat und die Ansicht vertritt, dass Ego-Shooter gern wieder etwas realistischer sein dürfen. So so. Da hoffen wir mal, dass wir nicht nach jedem Kratzer zusammenfallen wie ein Windbeutel in der Sonne und ewig auf den Sani-Kollegen warten. Jedenfalls streifen Sie in einem Platoon, bestehend aus zwei Squads mit je zwei Feuerteams (je vier Kämpfer), durch die wahnsinnig detailliert gestalteten Karten. Macht also 16 Spieler pro Seite. Oder haben Sie sich etwa verzählt? Geplant sind vier unterschiedliche Spielmodi (Battle, Push, Firefight, Strike). Wenn es Sie aus den virtuellen Socken haut, landen Sie im Zuge des neuen „Reinforcements"-Verstärkungspools und dürfen – genügend übrige Ressourcen Ihres Teams vorausgesetzt – später wieder einsteigen. Damit es nicht erst soweit kommt, machen Sie Gebrauch von den zahlreichen Bewegungsmöglichkeiten und halten dabei die Rübe unten. Sie können gemütlich umherspazieren, rennen und sprinten, sich hinkien oder in den Dreck schmeißen. Bei den Knarren (Gewehre, Maschinengewehre, Scharfschützenwummen und Granaten) müssen Sie auf ein Fadenkreuz verzichten. Realismus ist beim Zielen über Kimme und Korn angesagt. „Ausgefeilte Taktiken, Teamarbeit und Führerschaft sind notwendig, um den Sieg in dieser Herausforderung des modernen Infanteriekampfes davonzutragen", so Spearin auf der Projekt-Webseite. Wir sind schon sehr gespannt, wann wir unsere Mitspieler per Kommandokette mit Befehlen zutexten und in realistische Straßenkämpfe stürzen können. Erscheinungstermin: „Wenn's fertig ist". Marc Brehme

Info: www.insurgencymod.net

Nuclear Dawn

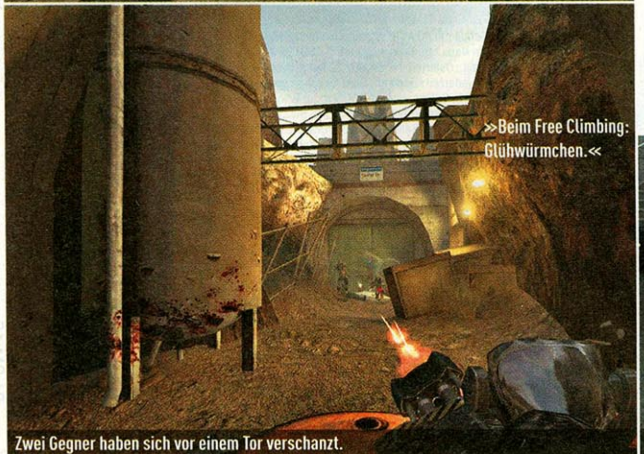
Die Menschheit ist fast vernichtet – der Krieg geht weiter. In NUCLEAR DAWN kloppen sich die Überlebenden des nuklearen Infernos auf der verseuchten Erde. Kommandieren oder selbst kämpfen? Sie haben die Wahl!

HALF-LIFE 2 | Ähnliches wie im Mod *Half-Life 2: Empires* (siehe Seite 37) planen auch die Macher von *Nuclear Dawn* für ihre Mehrspieler-Modifikation. In der Kreuzung aus Ego-Shooter und Echtzeit-Strategie soll ein Kommandeur mit weit reichenden Befehlsoptionen taktisch den Ton angeben. Nach Entwicklerangaben erreichen Sie Einsatzziele sowohl durch „listige Taktiken und Tarnung" als auch durch „rohe Gewalt". Aber warum hauen Sie sich eigentlich schon wieder auf Omme? 2024 hat sich die Welt in einem gigantischen atomaren Inferno selbst gegrillt. Hunderte Millionen Erdmöbel fanden innerhalb weniger Tage reißenden Absatz. Aber damit nicht genug. Selbst dann hat die Menschheit noch nicht genug und kämpft weiter gegeneinander. Die alten Feinde aus Ost und West schlagen erbitterte Schlachten in den zerstörten Städten. Sie spielen als Commander, leiten die Kämpfe, bauen Ressourcen ab und fordern Fahrzeuge und Ausrüstung fürs Team sowie Nachschub an, stürzen sich als Assault Trooper in den Häuserkampf oder schleichen mit dem Scharfschützengewehr durch die Pampa. Mit drei Spielerklassen und einem großen Waffenarsenal mit allen möglichen Gewehren, Raketenwerfern, Granaten und Minen soll in *Nuclear Dawn* im vierten Quartal dieses Jahres nahezu alles möglich sein. Wir machen schon mal drei rote Kreuze in den Kalender, denn die bisherigen Screenshots und Artworks lassen schon jetzt so tief blicken wie Paris Hilton. Edel! Marc Brehme

Info: www.nuclear-dawn.net


Nuclear Dawn geizt nicht mit großen Mengen an Pixelblut.

»Missglückt: Copperfields Verwandlung in eine Tomate.«


»Beim Free Climbing: Glühwürmchen.«

Zwei Gegner haben sich vor einem Tor verschanzt.


»Auch bei schönem Wetter einsetzbar: Sturmtruppen.«

Ihre Teammitglieder greifen auf Befehl einen verschanzten Gegner an.

Black Mesa: Source



»Sexpuppe für Generäle mit acht Körperöffnungen: 399 Euro.«

»Die neuen Mieter waren Fische (vom Sternzeichen her, verstehen Sie? Harharhar).«

Oben der Originallevel aus *Half-Life*, unten die modernisierte Fassung.

»Hat noch jemand Testmuster, die an EA zurückgeschickt werden müssen?«

Eine Headcrab springt auf den Spieler zu.

Die Macher von BLACK MESA: SOURCE wollen den Klassiker *Half-Life* zeitgemäß mit der *Source*-Engine aufpolieren.

HALF-LIFE 2 | *Half-Life* gilt zu Recht als Meilenstein der PC-Spiele. Nur blöd, dass es heute so alt aussieht wie Sie, wenn die Mami Ihre Porno-Sammlung unter dem Bett findet. Dem genialen Spiel grafisch mit der *Source*-Engine die Falten aus den Pixeln zu bügeln, hat sich das Team von Jon „Kalashnikov" Dominski verschrieben. Die ersten Screenshots sehen viel versprechend aus. Zwar bleibt kein Polygon auf dem anderen, dennoch sind alle Schauplätze sofort wiederzuerkennen. Monster, Waffen, Spielfiguren und Gegenstände sind mit frischen Texturen tapeziert. Obwohl es das Team anfangs in den Fingern juckte, auch neue Knarren oder modifizierte Fahrzeuge unterzubringen, entschied es sich schließlich dagegen, um das klassische Spielgefühl nicht zu torpedieren. Da schau her! Spielerisch verändert sich bei diesem digitalen Facelifting kaum etwas. Allerdings sind auch Mehrspieler-Modi wie Deathmatch und Team-Deathmatch sowie Unterstützung für den *Sven Coop*-Mod geplant. Die Komplettkonvertierung soll übrigens auch kein *Half-Life: Source*, sondern lediglich ein *Half-Life 2* zum Spielen voraussetzen. Doch bis dahin dürften nach Angaben der Entwickler noch locker ein, vielleicht sogar zwei Jahre ins Land gehen ... Marc Brehme

Info: www.blackmesasource.com

Pirates, Vikings & Knights 2

In PIRATES, VIKINGS & KNIGHTS 2 erwarten Sie historische Kämpfe mit Schwertern und Morgenstern.

HALF-LIFE 2 | Schlachten zwischen Piraten, Rittern und Vikingern – bald soll es wieder so weit sein. Jedenfalls dann, wenn die Jungs vom Team des *Pirates, Vikings & Knights 2*-Mods richtig ranklotzen. Dann kloppen Sie sich im mittelalterlichen Europa, in den Nordländern der Wikinger und auch in der Karibik. So lauten die vollmundigen Versprechen der Entwickler. Sie haben ein Déjà-vu-Erlebnis? Okay, erwischt. Teil eins (Pirates, Vikings, Knights) ist so nagelneu wie ein Mercedes 300 SL. Das Teil gab es schon mal für *Half-Life* und es rockte alles weg. Deshalb sind wir so spitz auf den Nachfolger! Weiter im Text: Jedes Team kann drei Spielerklassen aufnehmen, die nach dem Schere-Stein-Papier-Prinzip ausbalanciert sein sollen. Neben einem eigenen Nahkampf-System sind neun Spielmodi geplant. Bei Booty etwa sind Truhen auf der Karte verteilt, die die Teams in ihre Basis buckeln, während es alle drei Teams bei Slay the Dragon mit einem gigantischen Drachen zu tun bekommen. Vielleicht ist dann Zusammenarbeit eher angesagt, als sich gegenseitig die Augenklappen wegzuschnetzeln? Außerdem können Sie gegnerische Burgen belagern und die Schätze einsacken. Mit einem Assault und Capture-the-Flag-Modus kommt auch Standardkost auf den Tisch. Aktuell feilt das mehr als zwanzig Mann starke Team noch an dem Werk, für das noch kein Veröffentlichungstermin feststeht. Marc Brehme

Info: www.pvkii.com



»Legt gern Hand an dicke Rohre: Rotkäppchen.«

Ein Pirat bedient die Kanonen an Deck eines Schiffes.

»Ist hinter den Männern her: Carolines Beil.«

Mit Axt und Säbel kämpfen drei Klassen um den Sieg.

LIES MICH!



»Das Model aus Tschernobyl feuerte den Agenten.«

D.A.W.N.

Half-Life 2 | Als wären die Combine nicht schon lästiger als das Finanzamt, gehen uns im Einzelspieler-Mod *D.A.W.N.* bald auch noch ominöse Xen-Kreaturen auf den Zeiger. Diese Außerirdischen suchen sich mit dem Jahr 2004 exakt den gleichen Zeitpunkt für ihre Erden-Invasion aus wie die Combine. Was für ein Zufall ... Dass dabei kein Stein auf dem anderen bleibt, versteht sich fast schon von selbst. Die Entwickler geizen noch mit Infos. Bislang steht nur fest, dass es neue Waffen, Gegner, Texturen und Soundeffekte gibt. Aber auch altbekannte Elemente aus *Half-Life* und *Counter-Strike Source* bekommen irgendwann einen Auftritt. Zitat aus den FAQ auf der Webseite: „Wann kann ich es spielen? Wenn es fertig ist." Alles klar ... (MB)

Info: www.tefp.net/dawn

Sven Coop

Half-Life 2 | Was bei *Half-Life* schon die Hütte rockte, kann mit *Half-Life 2* nicht schlechter sein, oder? Darum warten wir nicht nur auf *Duke Nukem*, sondern mindestens ebenso gespannt auf die Neuauflage des beliebten *Sven Coop*. Auf modifizierten *Half-Life 2*-Einzelspielerkarten dürfen Sie und wir dann kooperativ mit anderen menschlichen Zockern gegen neue und alte Monster antreten. Neue Karten und Waffen sollen ebenso mit an Bord sein wie andere schicke Innovationen. So können Sie etwa einen gemeuchelten Pixelkollegen an Ort und Stelle wieder zusammenflicken. Auf diese Weise kann der sofort wieder ins Geschehen einsteigen und latscht nicht erst durch das halbe Level. Genial! (MB)

Info: www.svencoop.pexgames.com

Fortress Forever



»Open-Air-Konzert: Korn.«

Half-Life 2 | *Team Fortress Classic* ist ohne Frage einer der beliebtesten *Half-Life*-Mods. Mit *Fortress Forever* steht jetzt eine inoffizielle *Half-Life 2*-Portierung in den Startlöchern, die dem grafisch angestaubten Klassiker zu neuem Glanz verhelfen könnte. Er wird von Grund auf neu gestaltet, am bewährten Spielprinzip gibt es jedoch keine großen Änderungen. Verstehen Sie jetzt bitte nichts falsch: *Fortress Forever* hat nichts mit dem von Valve produzierten offiziellen *TFC*-Nachfolger *Team Fortress 2* zu tun, dessen Veröffentlichung nun schon seit geraumer Zeit aussteht. (MB)

Info: www.fortress-forever.com

Insects Infestation



»Blöde Idee: Freiluft-Halma.«

Half-Life 2 | Insektenforscher sollten den Mod *Insects Infestation* auf jeden Fall im Auge behalten. Sie schlüpfen in die Rolle von Ameisen, Termiten oder Wespen und bauen in fünf Spielmodi Rohstoffe ab, besetzen strategische Punkte, klauen der gegnerische Königin die Eier oder bringen sie um die Ecke. Jede Tierart bietet mehrere Klassen, etwa Bauarbeiter und Kämpfer. Mal was anderes als die üblichen Ballereien. So, und für diese News fordern wir jetzt den Heinz-Sielmann-Gedenkorden! (MB)

Info: http://ii.hl2files.com

»Honecker, Sie sind raus!«

Was auf Normalsterbliche wie ein Polygon-Wirrwarr wirkt, stellt für 3D-Designer eine klare Struktur dar.



Gitter aus Leidenschaft

Als einige Shooter-Fans anno 1997 mit der *Half-Life*-Engine herumexperimentierten, ahnte niemand, welche Auswirkung ihr Treiben auf die Action-Welt haben würde. Anfangs nur den wenigsten Online-Spielern bekannt, etablierte sich *Counter-Strike* innerhalb weniger Jahre zum weltweit meistgezockten Shooter. Die Popularität der Modifikation ging auch am Entwickler des Hauptspiels *Half-Life* nicht vorbei: Ende 2001 nahm Valve die Macher der erfolgreichen Antiterror-Erweiterung unter Vertrag. Weitere drei Jahre später erschien der Nachfolger – als Mehrspieler-Modus des Action-Überfliegers *Half-Life 2. Counter-Strike: Source* nutzt das Grafikgerüst des Hauptprogramms, hat mit dem Solo-Abenteuer jedoch nichts am Hut. Trotzdem entschied sich Valve, den *Source*-Ableger des Räuber-und-Gendarm-Spektakels als einen festen Bestandteil von Freemans zweitem Abenteuer zu veröffentlichen. Nicht zuletzt dank der ungeahnten Popularität der Shooter-Modifikation.

LASS DEN DAMPF AB!

Kostenlose Erweiterungen vom Kaliber eines *Counter-Strike* oder *Day of Defeat* wären für die Fan-Programmierer nur schwer zu realisieren, hätte der Hersteller Valve nicht die dafür nötigen Werkzeuge rechtzeitig an den Mann gebracht. Bereits die Verkaufsversion von *Half-Life* enthielt einen Level-Editor zum Entwerfen eigener Solo- und Mehrspielerkarten. Später reichten die Fans weitere Werkzeuge nach, etwa einen Model-Editor, Entpacker für das Valve-eigene Format PAK oder andere nützliche Erweiterungen wie einen Terrain-Generator. Mit der Einführung von Steam, Valves Online-Vertriebs- und Spieleplattform, bündelte der Hersteller eine ganze Sammlung solcher Werkzeuge zu einem Paket. Das *Source* SDK getaufte Programmarchiv lässt sich über *Steam* installieren und bietet dem Hobby-Bastler fast alle benötigte Werkzeuge. Mehr dazu erfahren Sie im Extrakasten oben rechts: „Das steckt drin!"

SOFTWARE-RECYCLING

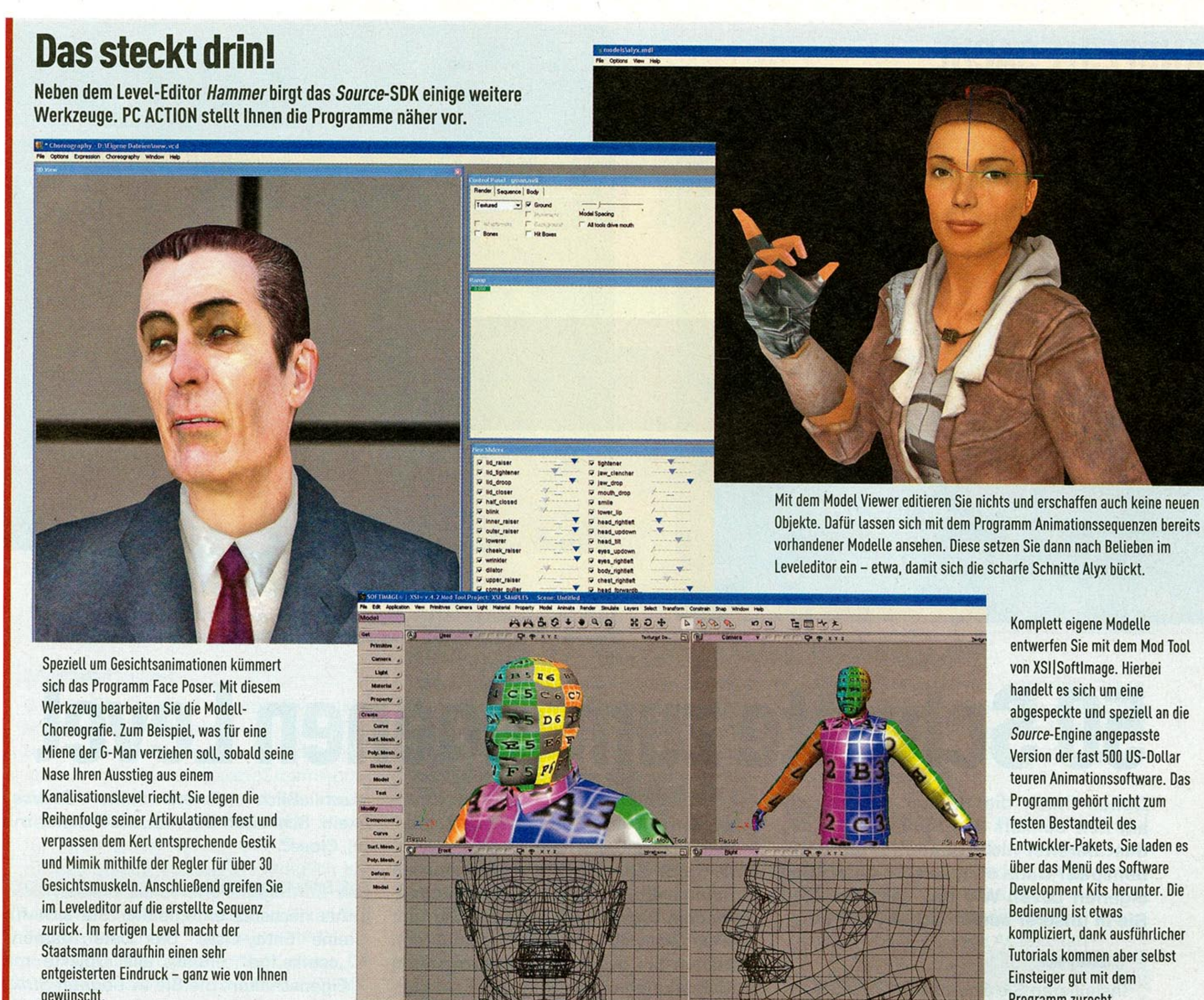
In diesem Artikel beschäftigen wir uns mit den Grundlagen des Level-Editors *Hammer*. Ältere Semester (sprich: *Half-Life* 1-Zocker) kennen das Programm auch unter dem Namen *WorldCraft*. An der grundlegenden Funktionsweise hat sich bis heute nichts geändert. Valve stockte *Hammer* lediglich für Gordons City-17-Trip sowie für alle *Source*-Engine-basierte Titel auf. Wer also schon mal mit *Hammer/WorldCraft* gearbeitet hat, findet sich auch mit dem Ableger für *Half-Life 2* und *Counter-Strike Source* zurecht. Dennoch sollten Sie einige Grundlagen der *Source*-Engine verinnerlichen.

OBJEKTIVE BETRACHTUNG

Die gesamte Welt in *Counter-Strike Source* teilt sich in zwei Objektarten auf. Zum einen bestehen die Levels aus so genannten Brushes. Hierbei handelt es sich um feste Objekte wie etwa Böden, Wände, Stei-

Das steckt drin!

Neben dem Level-Editor *Hammer* birgt das *Source*-SDK einige weitere Werkzeuge. PC ACTION stellt Ihnen die Programme näher vor.



Mit dem Model Viewer editieren Sie nichts und erschaffen auch keine neuen Objekte. Dafür lassen sich mit dem Programm Animationssequenzen bereits vorhandener Modelle ansehen. Diese setzen Sie dann nach Belieben im Leveleditor ein – etwa, damit sich die scharfe Schnitte Alyx bückt.

Speziell um Gesichtsanimationen kümmert sich das Programm Face Poser. Mit diesem Werkzeug bearbeiten Sie die Modell-Choreografie. Zum Beispiel, was für eine Miene der G-Man verziehen soll, sobald seine Nase Ihren Ausstieg aus einem Kanalisationslevel riecht. Sie legen die Reihenfolge seiner Artikulationen fest und verpassen dem Kerl entsprechende Gestik und Mimik mithilfe der Regler für über 30 Gesichtsmuskeln. Anschließend greifen Sie im Leveleditor auf die erstellte Sequenz zurück. Im fertigen Level macht der Staatsmann daraufhin einen sehr entgeisterten Eindruck – ganz wie von Ihnen gewünscht.

Komplett eigene Modelle entwerfen Sie mit dem Mod Tool von XSI|SoftImage. Hierbei handelt es sich um eine abgespeckte und speziell an die *Source*-Engine angepasste Version der fast 500 US-Dollar teuren Animationssoftware. Das Programm gehört nicht zum festen Bestandteil des Entwickler-Pakets, Sie laden es über das Menü des Software Development Kits herunter. Die Bedienung ist etwas kompliziert, dank ausführlicher Tutorials kommen aber selbst Einsteiger gut mit dem Programm zurecht.

ne, Häuser oder unbewegliche Möbel. Alle diese Bestandteile machen jedoch keine realistische Spielebene aus. Um einer Karte Leben einzuhauchen, verwenden die Spieldesigner so genannte Entities. Zu dieser Gruppe gehören Objekte wie Lichtquellen, Türen, Aufzüge, Gegner, Waffen, Wasser, Fenster oder Fahrzeuge. Der Unterschied: Die Brushes bilden eigenschaftsfreie Geometrie, während die Entities stets ihre Attribute mitschleppen – etwa Helligkeit, Geschwindigkeit, Transparenz, Aggressivität oder Lebenszeit. Erst im Zusammenspiel beider Objektarten entsteht ein aufregendes Einzel- oder Mehrspieler-Abenteuer. Beispiel: Am Ende eines Tunnels (Brush) stößt den Spieler an eine verschlossene Tür (Entity). Ein Soldat dahinter – ebenfalls eine Entity – reißt diese Tür auf und knallt Ihrem Helden (Entity) aus seinem Maschinengewehr (Entity) eine Ladung Blei um die Ohren. Die Lichtquellen im Durchgang gehören ebenfalls zur Kategorie der Entities, da sie keine feste Levelgeometrie bilden. Die Lampen sind dagegen ein Bestandteil der Brushes-Gruppe. Sie setzen sich nämlich aus unbeweglichen Körpern zusammen und weisen keine speziellen Eigenschaften wie etwa Leuchtstärke auf. Eine geschickt vor eine Glühbirne platzierte Lichtquelle erweckt jedoch den Eindruck, als handele es sich hierbei um ein einziges Objekt. Weitere Beispiele für Brushes und Entities veranschaulicht der Extrakasten „Handfeste Sache" (Seite 66).

BRING DICH IN FORMAT!

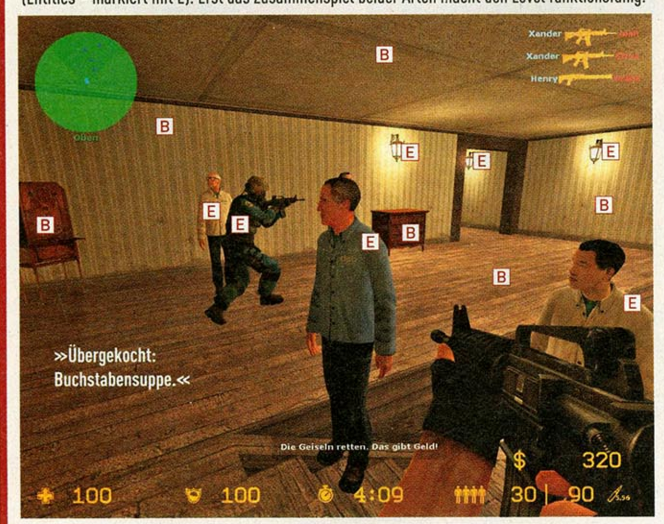
Eine weitere Regel: Jede selbst erstellte Karte ist vor dem Ausführen in das *Half-Life*- oder *Counter-Strike*-kompatible Spielformat zu übersetzen. Diesen Prozess nennt man Kompilieren. Abhängig von der Größe Ihres Levels und der Leistung Ihres PCs dauert dieser Vorgang zwischen wenigen Sekunden und mehreren Tagen. Da wir lediglich eine überschaubare Karte erstellen, brauchen Sie jedoch keine langen Leerlaufpausen zu befürchten.

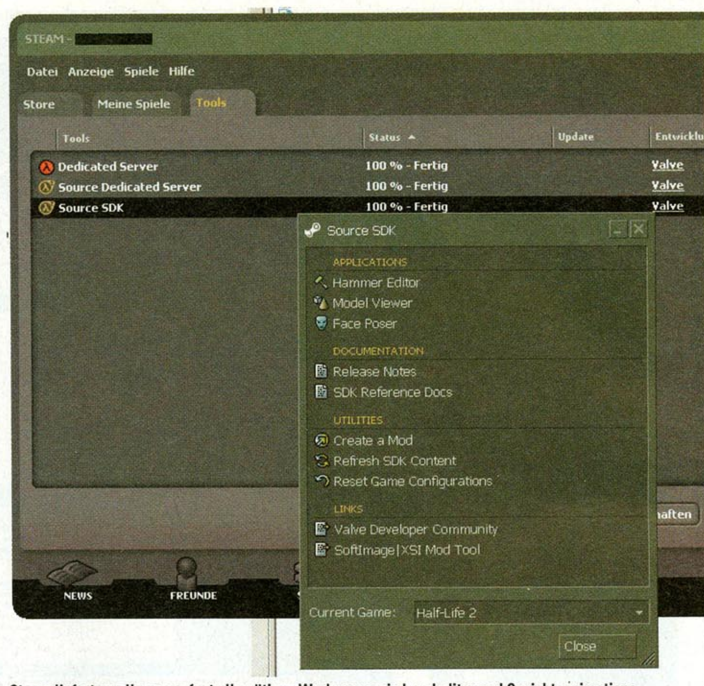
STRENG LIMITIERT!

Trotz der grandiosen Optik ist die *Source*-Engine nicht allmächtig. Theoretisch dürfen die Stadtbezirke von City 17 bis zu 64-mal größer als die Black-Mesa-Labore ausfallen. In der Praxis führen solche riesigen Areale häufig zu Problemen beim Kompilieren oder im Spiel selbst. Der Grund dafür liegt im Detailreichtum der *Source*-Engine. Alle für den Endanwender sichtbaren Objekte muss der Grafikmotor nicht nur berechnen, sondern auch realistisch beleuchten und gegebenenfalls animieren. Deshalb bekamen Sie in *Half-Life 2* nicht wirklich weiträumige Außenareale zu Gesicht. Die Innenbereiche sind dagegen überschaubar und fielen entsprechend größer und detailreicher aus. Denn wenn der Spieler nur bis zur nächsten Tunnelbiegung blicken kann, muss die Hardware nicht so viel schuften wie bei einer freien Sicht bis zum Horizont. Um dieses Beispiel nachzuvollziehen, stellen Sie sich einfach mit Ihrer virtuellen Brechstange an die Wand eines *Half-Life*-Gebäudes und vergleichen Sie die Bildrate mit der beim Blick in die Ferne. Aufgrund der Leistungseinbrüche greifen die Entwickler auch zu anderen Tricks: Einige Texturen des hochgelobten Shooters leiden etwa an einer niedriger Auflösung. Außerdem bestehen manche Hochhäuser aus lediglich einem Quader, obwohl sie aus der Ferne einen durchaus detaillierten Eindruck erwecken. Doch genug der grauen Theorie! Auf den folgenden Seiten greifen Sie selbst zum Hammer und basteln Ihren ersten spielbaren *Counter-Strike*-Level. Wir wünschen Ihnen viel Erfolg auf dem Weg zum Level-Designer!

HANDFESTE SACHE

Die Welt von *Counter-Strike* spaltet sich technisch in zwei Objektarten auf: Feste Geometrie wie etwa Wände, Böden, Decken, Treppen oder Kisten (so genannte Brushes – im Screenshot mit B markiert) sowie Objekte mit Eigenschaften wie etwa Geiseln, Waffen, Lichtquellen oder Türen (Entities – markiert mit E). Erst das Zusammenspiel beider Arten macht den Level funktionsfähig.





Steam liefert von Haus aus fast alle nötigen Werkzeuge wie Leveleditor und Gesichtsanimations-Programm mit. Es fehlen lediglich ein Animationsprogramm für die Figuren sowie ein Sound-Editor.

50 Schritte zum eigenen Level

Gehen Ihnen die Hühner aus cs_italy auf den Senkel? Das Sprengziel in de_dust bereitet nicht den erhofften Bombenspaß? Dann erstellen Sie doch Ihren eigenen Level! Wie das geht, erfahren Sie in unserer ausführlichen Anleitung.

1. Installation

Installieren Sie *Source* SDK über Steam. Starten Sie dazu das Programm, wechseln Sie zum Reiter „Tools" und führen Sie einen Doppelklick auf den Eintrag „*Source* SDK" aus. Kochen Sie sich in der Zwischenzeit ruhig einen Kaffee – diese Prozedur kann dauern.

2. Ausführung

Nach erfolgreicher *Source*-SDK-Installation führen Sie das Programm mit einem Doppelklick aus. Je nach Leistung Ihres Rechners können Sie auch an dieser Stelle einen frischen Kaffee tanken.

3. Start des Editors

Wählen Sie im Feld „Current Game" (derzeitiges Spiel) den Eintrag „*Counter-Strike Source*". Öffnen Sie nun den Hammer-Editor. Eine eventuell auftauchende Warnung ignorieren Sie mit „Run Anyway" (trotzdem ausführen). Starten Sie das Programm zum ersten Mal, empfehlen wir Ihnen, die nachfolgende Meldung mit „Ja" zu beantworten. Damit öffnet sich die Hilfedatei für die Hammer-Konfiguration.

4. Einstellungen vornehmen

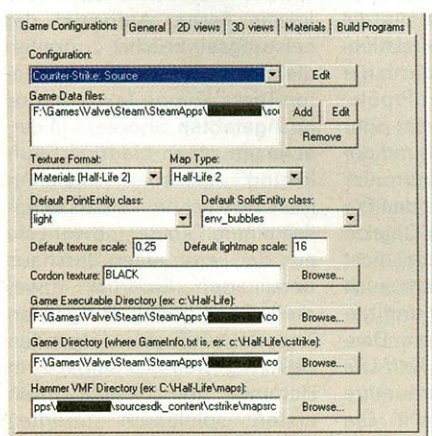
Nehmen Sie jetzt einige wichtige Einstellungen vor. Im Reiter „Game Configurations" (Spieleinstellungen) legen Sie fest, für welches Spiel Sie Ihre erste Karte erstellen. Klicken Sie auf die Schaltfläche „Edit" neben dem Punkt „Configuration", anschließend auf „Add" (hinzufügen) und geben Sie schließlich „*Counter-Strike Source*" ein. Schließen Sie nun das Fenster mit „Close".

5. Entity-Liste aussuchen

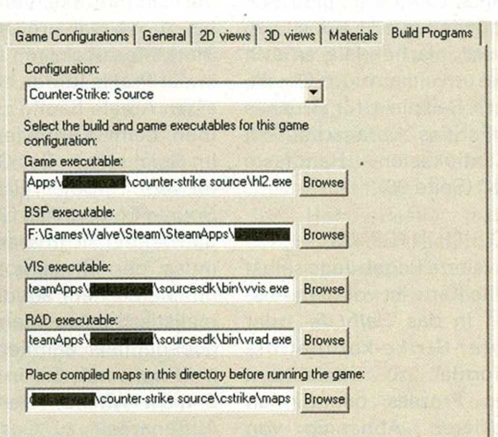
Als nächstes entscheiden Sie sich für eine Entity-Liste. Die Datei namens „cstrike.fgd" enthält alle Objekte mit Eigenschaften, die Sie in *Counter-Strike Source* benötigen. Klicken Sie auf die Schaltfläche „Add" neben dem Punkt „Game Data Files" und wählen Sie die für *Counter-Strike* zuständige Datei aus.

6. Standard-Entities festlegen

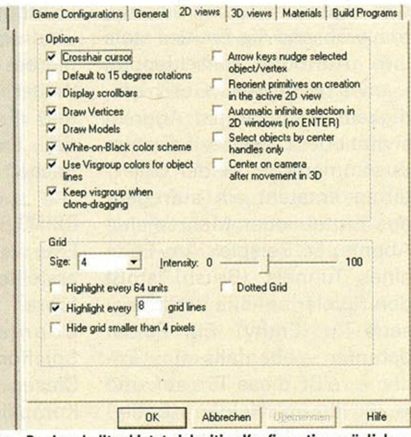
Ändern Sie den Eintrag „Default Point Entity Class" (punktbasierte Entity im Standardfall) auf „Light" (Licht) und „Default Solid Entity Class" (geometriebasierte Entity im Standardfall) auf „func_breakable" (zerstörbares Objekt).



Die richtige Konfiguration des Level-Editors ist das A und O für einen eigenen *Counter-Strike*-Level. Falsche Pfadangaben führen oft zu Fehlermeldungen.



Auch die Einstellungen für die Kompilierwerkzeuge müssen stimmen. Ohne Konvertierung der *Hammer*-Karten in das *Source*-taugliche Format können Sie Ihren Level nicht starten.



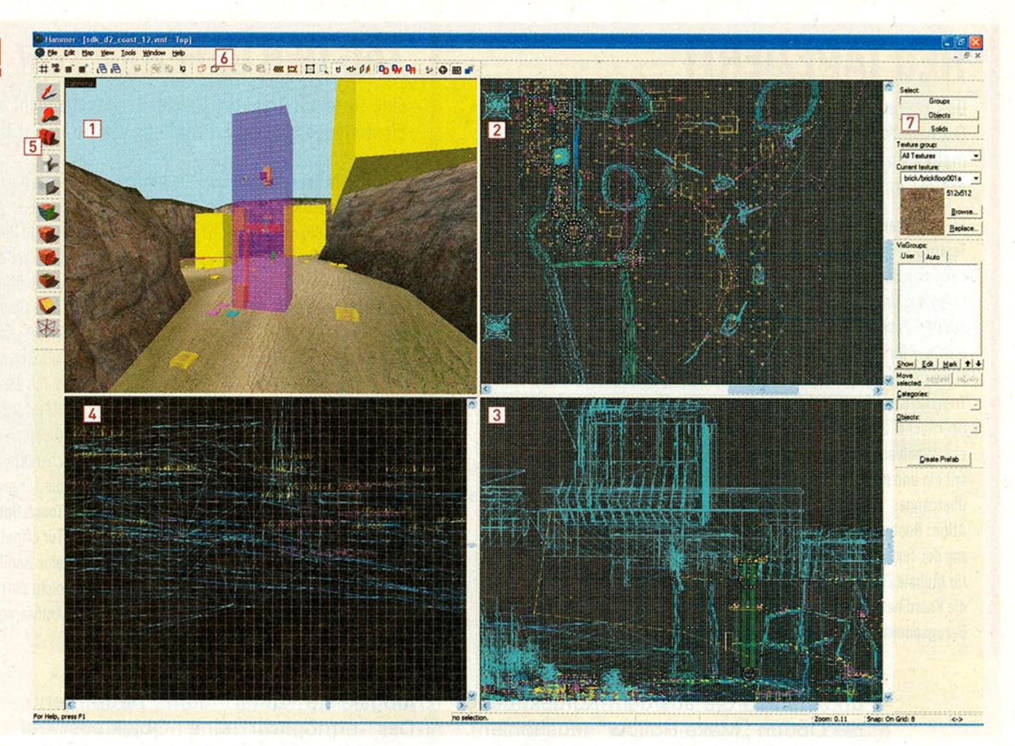
Der Leveleditor bietet vielseitige Konfigurationsmöglichkeiten. So dürfen Sie etwa die Rasterung verändern oder die Anzeige der Modelle ein- und ausschalten.

SCHÖNE AUSSICHTEN!

Obwohl die Programmoberfläche des Editors sauber strukturiert wirkt, herrscht vor allem bei Einsteigern Erklärungsbedarf. PC ACTION bringt Ihnen das Hammer-Interface näher.

1 3D-Ansicht
2 Draufsicht
3 Seitenansicht
4 Vorderansicht
5 Werkzeugleiste (etwa Objekterstellung, Kamera, Lupe, Verformungstools)
6 Einstellungen (zum Beispiel Ansichten, Gitter, Rendering)
7 Spezielle Tools (etwa Texturen, Entities, Gruppenverwaltung)

Übrigens: Die Ansichten lassen sich in der Größe leicht an Ihre Bedürfnisse anpassen. Positionieren Sie dazu den Cursor über einen Trennbalken und verschieben Sie diesen mit der linken Maustaste an die gewünschte Position. Somit schaffen Sie bei Bedarf mehr Platz für die Draufsicht oder verkleinern etwa aus Leistungsgründen das 3D-Fenster.



7. Speicherort festlegen

Geben Sie im Feld „Game Executable Directory" (Spielordner) den Pfad zum *Counter-Strike Source*-Ordner an, etwa „C:\Games\Steam\SteamApps\ACCOUNT-NAME\counter-strike source". Der ACCOUNT-NAME steht dabei für Ihren Login-Namen bei *Steam*. Im nächsten Feld tauchen Sie lediglich ein Verzeichnis tiefer und hängen an den vorigen Pfad den Ordner „cstrike" an. Tippen Sie unter „Hammer VMF Directory" (Speicherort der rohen Karten) „C:\Games\Steam\SteamApps\ACCOUNT-NAME\sourcesdk_content\cstrike\mapsrc" ein. Klicken Sie anschließend auf „Übernehmen" und wechseln Sie zum Reiter „Build Programs" (Kompilierwerkzeuge).

8. Kompilierwerkzeuge aussuchen

Geben Sie im Feld „Game Executable" (ausführbare Spieldatei) den Pfad aus Schritt 7 ein (unter „Game Executable Directory") und ergänzen Sie die Zeile um ein „hl2.exe" (dies ist die Startdatei des Spiels). Für BSP, VIS und RAD öffnen Sie die jeweilige EXE-Datei aus dem Ordner „C:\Games\Steam\SteamApps\ACCOUNT-NAME\sourcesdk\bin". Die Namen der Programme lauten „vbsp.exe" (zuständig für die Geometrieberechnung), „vvis.exe" (kompiliert die sichtbaren Bereiche eines Levels) sowie „vrad.exe" (Lichtberechnung). Im Feld „Place compiled maps in this directory before running the game" (Ordner für kompilierte Levels) geben Sie den Pfad „C:\Games\Steam\SteamApps\ACCOUNT-NAME\counter-strike source\cstrike\maps" ein. Sollte dieser Ordner nicht existieren, legen Sie ihn bitte selbst an.

9. Probleme vermeiden

Starten Sie *Hammer* neu, damit das Programm Ihre Konfiguration übernimmt. Vorsicht! Möglichweise meldet der Editor einen Fehler. Stellen Sie in diesem Fall sicher, dass sowohl *Half-Life 2* als auch *Counter-Strike Source* mindestens einmal ausgeführt wurden. Nach dem ersten Start legen die beiden Spiele nämlich Konfigurationsdateien an, von welchen auch der Level-Editor Gebrauch macht. Zickt *Hammer* weiterhin, aktualisieren Sie den SDK-Inhalt per Option „Refresh SDK Content" und wiederholen Sie anschließend den Konfigurationsvorgang.

10. Der Editor läuft

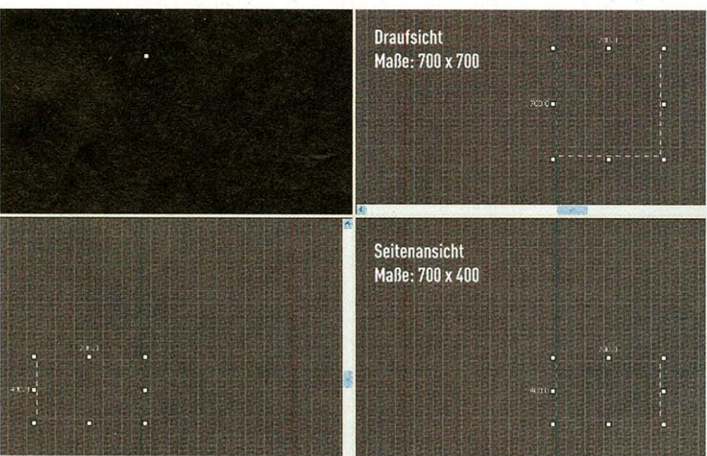
Starten Sie *Hammer*. Der Editor birgt vier Ansichten sowie einige Werkzeugleisten. Die genauen Erläuterungen der Programmoberfläche finden Sie im Extrakasten oben: „Schöne Aussichten".

11. Erster Quader

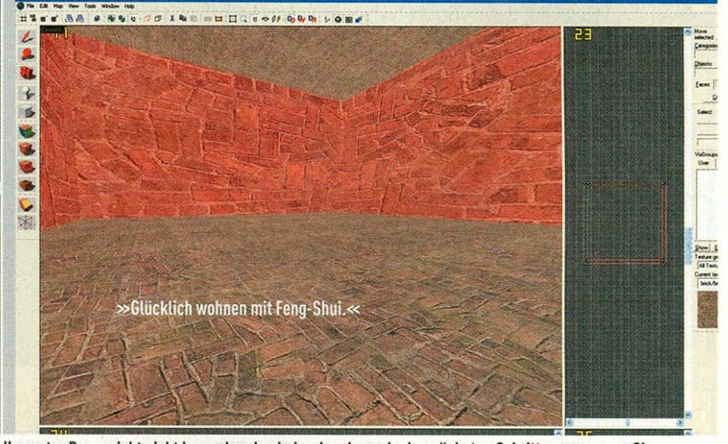
Wählen Sie aus der Werkzeugleiste das Brushtool. Platzieren Sie den Mauszeiger über die Draufsicht und ziehen Sie ein Quadrat mit den Maßen von 700 x 700 Einheiten. Vergrößern Sie anschließend die Tiefe des Körpers in der Seitenansicht auf etwa 400 Einheiten. Die Eingabetaste platziert Ihr Objekt endgültig.

12. Navigation im Raum

Der Quader soll nun zu einem betretbaren Raum werden. Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf das Objekt



Die *Hammer*-Bedienung ist kinderleicht: Ziehen Sie in der Draufsicht ein Rechteck und verleihen Sie ihm Tiefe in der Seitenansicht. Den entstandenen Block funktionieren Sie später zu einem Raum um.



Ihr erster Raum sieht nicht besonders beeindruckend aus. In den nächsten Schritten verpassen Sie dem Zimmer Texturen und machen Ihren Level spielbereit.

NEU TAPEZIERT!

Das Texturtool von *Hammer* ist ein mächtiges Werkzeug. Doch viele Abkürzungen verwirren den Anwender. Aber malen Sie nicht gleich den Teufel an die Wand: PC ACTION erklärt Ihnen die wichtigsten Einstellungen.

Texture Scale: Skaliert die Textur in X- sowie in Y-Richtungen
Texture Shift: Verschiebt die Textur auf den X- und Y-Achsen
Lightmap Scale: Skaliert die Lightmaps (je höher, desto besser die Qualität)
Rotation: Dreht die Textur
Justify: Passt die Textur an die Oberfläche an. L steht dabei für links, R für rechts, T für oben, B für unten, C für zentriert. Mit „Fit" ziehen Sie die Textur bündig an die Ränder der Oberfläche.
Treat as one: Verwaltet mehr als eine Oberfläche. Somit bemalen Sie etwa eine Wand aus mehreren Segmenten mit ein und derselben Textur ohne Übergänge.
Align: Bestimmt den Koordinatenbezug der Textur. „World" steht dabei für globale Zuordnung, „Face" nimmt die Koordinaten der Oberfläche als Bezugspunkt.



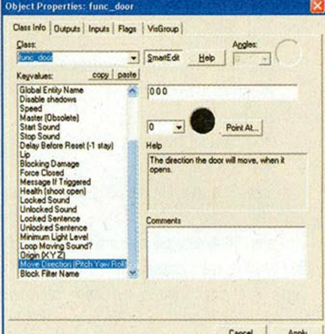
TAG DER OFFENEN TÜR

Eine Türtextur dreht den Quader noch lange nicht an der Angel. Wir erklären Ihnen die wichtigsten Einstellungen bei der Erschaffung von Türen-Entities.

1. **Disable Receving Shadows:** Deaktiviert die Schatteneffekte an der Tür
2. **Disable Shadows:** Deaktiviert den Schattenwurf der Tür auf andere Objekte
3. **Speed:** Geschwindigkeit der Tür beim Öffnen/Schließen
4. **Start/Stop Sound:** Geräusch der Tür beim Öffnen/Schließen
5. **Delay Before Reset:** Zeit (in Sekunden), bis die Tür sich wieder schließt
6. **Blocking Damage:** Verursachter Schaden, wenn irgendetwas die Tür blockiert
7. **Force Closed:** Schließt die Tür, selbst wenn sie durch Gegenstände blockiert ist
8. **Locked/Unlocked Sound:** Geräusch der Tür im gesperrten/aufgesperrten Zustand
9. **Move Direction (Pitch Yaw Roll):** Bewegungsrichtung

Im Reiter „Flags" (Bitschalter) bedeuten die anzukreuzenden Optionen Folgendes:

1. **Starts Open:** Die Tür ist zu Beginn des Spiels offen
2. **Non-solid to Player:** Spieler kann die Tür wie ein Geist passieren, ohne sie zu öffnen
3. **User Opens:** Die Tür öffnet sich durch das Aktivieren, nicht durch die Berührung
4. **NPCs Can't:** Nichtspielercharaktere können die Tür nicht öffnen
5. **Touch Opens:** Die Tür öffnet sich durch eine Berührung, nicht durch die Aktivieren-Taste



und wählen Sie aus dem Kontextmenü die Option „Make Hollow" (aushöhlen). Belassen Sie die Wandstärke im Dialogfenster bei 32 Einheiten und bestätigen Sie die Meldung mit einem Klick auf „OK". Ihr Quader ist nun hohl wie das Nachmittagsprogramm von RTL. Betrachten Sie Ihr Werk aus der 3D-Ansicht. Klicken Sie dazu in der Werkzeugleiste auf das Kamera-Symbol und navigieren Sie im Raum mithilfe der Tasten A, S, D und W. Mit gedrückter linker Maustaste sehen Sie sich um. Im Moment bekommen Sie nur weiße Gitternetzlinien zu Gesicht. Stellen Sie daher die Ansicht im Menüpunkt „View" durch einen Klick auf „3D Shaded Textured Polygons" auf die gerenderte Darstellung um. Wie Sie nun sehen, tragen alle Wände innerhalb des Raumes dieselbe Standardtextur. Das ändern Sie im nächsten Schritt.

13. Arbeiten mit dem Texturbrowser

Mit dem Texturtool aus der Werkzeugleiste bekleben Sie die Wände eines jeden Geometrieobjekts mit Oberflächen. Markieren Sie Ihren Raum im 3D-Fenster. Klicken Sie anschließend auf die Schaltfläche „Ignore Groups" (Gruppen ignorieren) in der Einstellungsleiste unter dem Hauptmenü. Das ermöglicht eine Objektauswahl unabhängig der Gruppenzugehörigkeit. Im Klartext: Die sechs Wände Ihres Raumes gehören zusammen. *Hammer* verwaltet sie dementsprechend wie ein einziges Objekt. Mit „Ignore Groups" können Sie jedoch jede Wand einzeln selektieren und bearbeiten. Wählen Sie den Boden und klicken Sie auf das Texturtool. Mit „Browse ..." (durchsuchen) im Dialog öffnen Sie das Texturfenster. Um dem Boden ein entsprechendes Aussehen zu verleihen, filtern Sie die Bilder nach ihrer Thematik. Tippen Sie dafür das Wort „floor" (Boden) in das Filterfeld ein. *Hammer* zeigt nun alle Texturen mit „floor" im Namen an. Suchen Sie nach dem Bild „de_piranesi/marblefloor01" und bestätigen Sie Ihre Auswahl mit einem Doppelklick auf die Textur. Die Schaltfläche „Apply" (übernehmen) verziert den Boden mit dem entsprechenden Muster.

14. Texturieren des Raumes

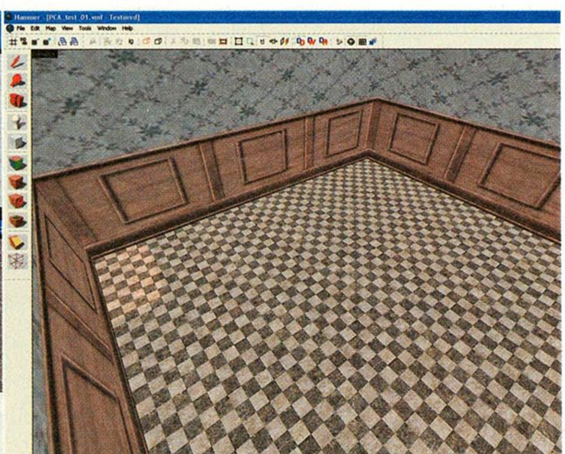
Genauso verfahren Sie auch mit den Wänden und der Decke. In unserem Beispiel verpassten wir den Seitenquadern das Bild „cs_italy/wallpap04b" und der Decke die Textur „concrete/concreteceiling003a". Auch hier haben wir die Materialmenge mit den Stichworten „Wall" (Wand) sowie „Ceiling" (Decke) auf ein brauchbares Minimum reduziert. Tipp: Möchten Sie nicht nur die gewählte Oberfläche, sondern den gesamten Körper bekleiden, klicken Sie diesen bei gedrückter SHIFT-Taste einfach mit der rechten Maustaste an.

15. Lichtquelle platzieren

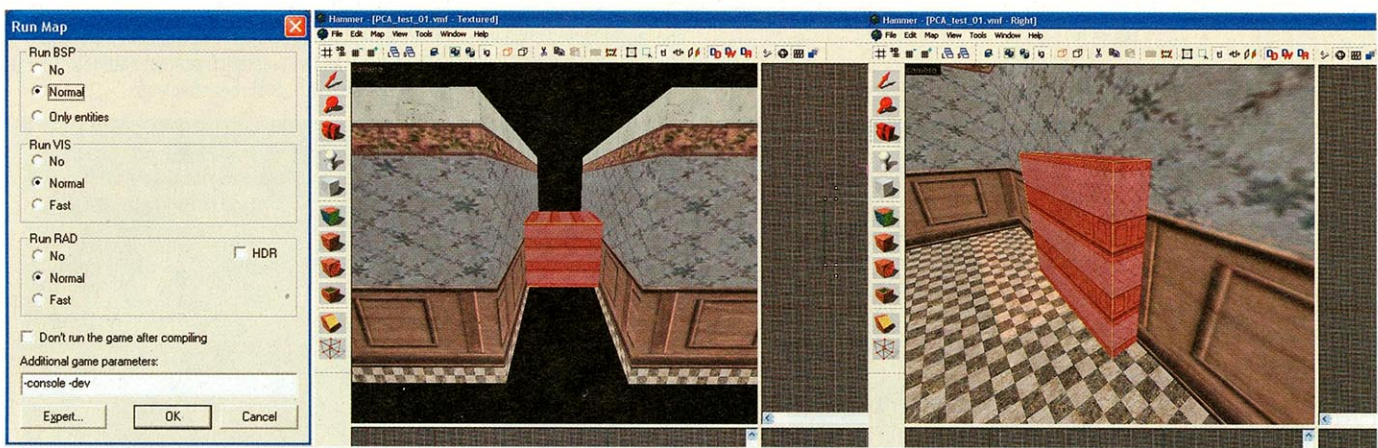
Ihr Raum ist nun fertig. Zum Spielen fehlen allerdings zwei Sachen: Eine Lichtquelle sowie ein Startpunkt. Ersteres fügen Sie folgendermaßen ein: Wählen Sie das Entity-Symbol aus und klicken Sie in der Draufsicht auf die gewünschte Position in Ihrem Raum. Schieben Sie anschließend das Objekt in den Raum, sodass seine Kanten nirgends die Wände berühren. Bestätigen Sie mit der Entertaste die Platzierung. Ein Rechtsklick auf das Objekt führt Sie zu den Eigenschaften der Lichtquelle (Menüpunkt „Properties"). In unserem Beispiel passten wir lediglich im Feld „Brightness" (Lichtstärke) die Leuchtkraft auf 1.000 an und änderten die Lichtfarbe auf Hellblau (RGB-Wert 128 255 255).



Standardmäßig greift *Hammer* auf mehrere hundert Texturen zu. Durch Filtern nach Begriffen wie „Wall" (Wand) oder „Ceiling" (Decke) erhalten Sie eine brauchbare Auswahl.



Mit den Boden- und Wandtexturen sehen Ihre Räumlichkeiten gleich erheblich besser aus.



Im Kompilieren-Dialog legen Sie die Render-Qualität Ihrer Levels fest.

Dieser Quader überschneidet sich mit den beiden Wänden. Auf dem zweiten Bildausschnitt ist diese Überlagerung deutlich zu erkennen. Ziehen Sie den Körper ab, fräsen Sie Löcher in die Räume. Auf diese Weise lassen sich viele Objekte beliebig zerschneiden.

16. Startpunkt setzen

Den Startpunkt positionieren Sie auf die gleiche Weise. Nach der Platzierung ändern Sie lediglich die Entity-Klasse von „light" auf „info_player_terrorist". Im Feld „Angle" (Winkel) stellen Sie übrigens die gewünschte Blickrichtung nach dem Start ein (von oben ausgehend). Da wir den Punkt in die linke untere Ecke platziert haben, erweist sich in unserem Beispiel ein Winkel von 45 Grad als sinnvoll. Speichern Sie nun Ihre Testkarte unter dem Namen „PCA_test_01" ab. Bei Bedarf finden Sie den Level auch auf unserer Cover-DVD.

17. Karte kompilieren und starten

Sie fragen sich vielleicht, wie der Raum im Spiel aussieht. Doch bevor Sie durch Ihren ersten Level spazieren können, ist das Erstellte in das Spielformat umzuwandeln. Diese Prozedur, auch Kompilieren genannt, lösen Sie mit einem Klick auf die Schaltfläche „Run" (ausführen) aus. Belassen Sie die Dialogoptionen bei den Standardwerten, ergänzen Sie aber die Zeile „Additional game parameters" (zusätzliche Spielparameter) um die Befehle „-console" sowie „-dev". Ersteres startet *Counter-Strike Source* mit aktiver Eingabekonsole. „-dev" erlaubt dagegen die Verwendung bestimmter Cheats. Kompilieren Sie nun Ihren Raum mit einem Klick auf „OK". Einige Sekunden später landen Sie als Terrorist in Ihrem ersten selbst erstellten Level. Glückwunsch!

18. Raum kopieren

Als Nächstes erstellen Sie einen zweiten Raum und verbinden diesen durch einen Gang mit dem ersten. Ziehen Sie mit dem Mauszeiger einen Rahmen über Ihren Level, sodass der gesamte Raum in die Markierung passt. Bestätigen Sie die Aktion mit der Eingabetaste. Der Editor markiert den Inhalt rot – das bedeutet, dass der Raum gerade ausgewählt ist. Wohlgemerkt mitsamt seines Inhalts (Lichtquelle sowie Startpunkt). Kopieren Sie alles per STRG+C und STRG+V. Alternativ halten Sie die SHIFT-Taste gedrückt und ziehen das markierte Objekt an eine andere Stelle.

19. Gang reinschneiden

Erstellen Sie mit dem Brush-Werkzeug einen Quader zwischen den beiden Räumen. Achten Sie darauf, dass der Körper durch die Wände beider Zimmer geht und diese somit überlagert. Verschieben Sie das Objekt so lange, bis der Quader am Boden der beiden Zimmer ankommt, aber diese nicht überschneidet (siehe Screenshot oben). Rechtsklicken Sie anschließend auf den Körper und wählen Sie die Option „Carve" (ausschneiden) aus dem Kontextmenü. Dieser Befehl subtrahiert das gewählte Objekt aus dem ihn überlagernden (in unserem Fall aus zwei Wänden). Beide Räume weisen nun Löcher auf.

20. Gang fertigstellen

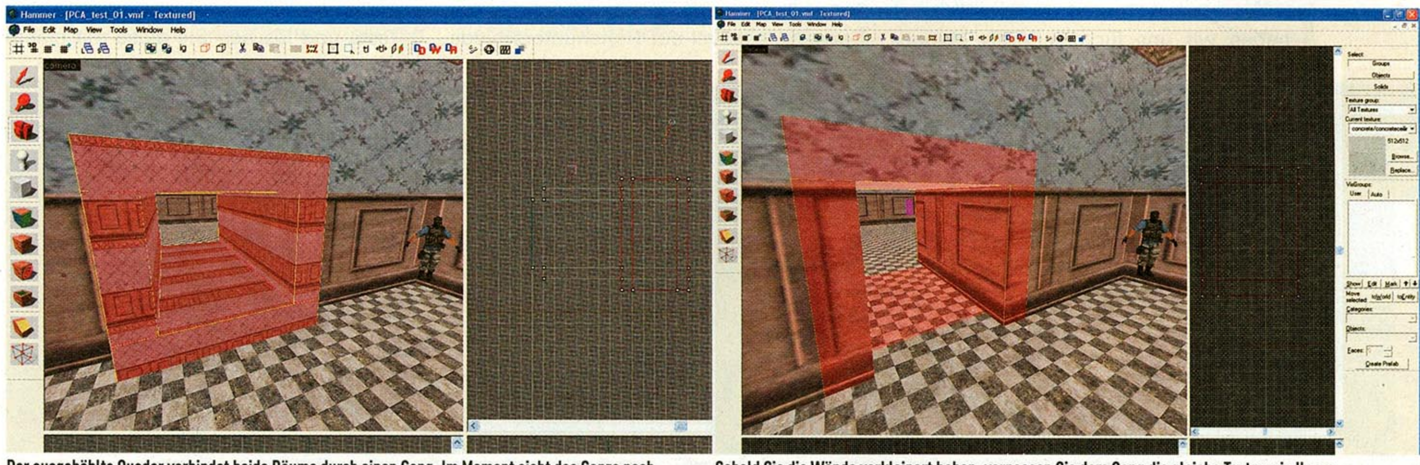
Höhlen Sie den neuen Block mit der Funktion „Hollow" (STRG+H) aus. Löschen Sie anschließend seine beiden Enden, sodass Sie durch das entstandene Loch von einem Raum in den nächsten sehen können. Benutzen Sie zur Einzelselektion der beiden Enden die Schaltfläche „Ignore Groups". Markieren Sie mit dem Auswahlwerkzeug die Wände und entfernen Sie diese mit der Taste „Entf". Verändern Sie nun die Wände in ihrer Größe und Lage, sodass der entstehende Gang an den beiden Räumen bündig abschließt. Passen Sie dann seine Texturen an.

21. Räume unterschiedlich beleuchten

Sie sollten im zweiten Raum die Farbe des Lichts verändern. Ebenfalls sinnvoll: Ändern Sie die Klasse des Startpunkts von „info_player_terrorist" in „info_player_counterterrorist". In unserem Beispiel haben wir die Farbe des ersten Lichts auf Rot geschaltet. Bei der zweiten Quelle entschieden wir uns für Blau. Damit schlossen wir eine Verwechslungsgefahr im Spiel von vornherein aus.

22. Einkaufszone einrichten

Nun kümmern Sie sich um die Einkaufszonen. Das ist der Bereich, in dem die

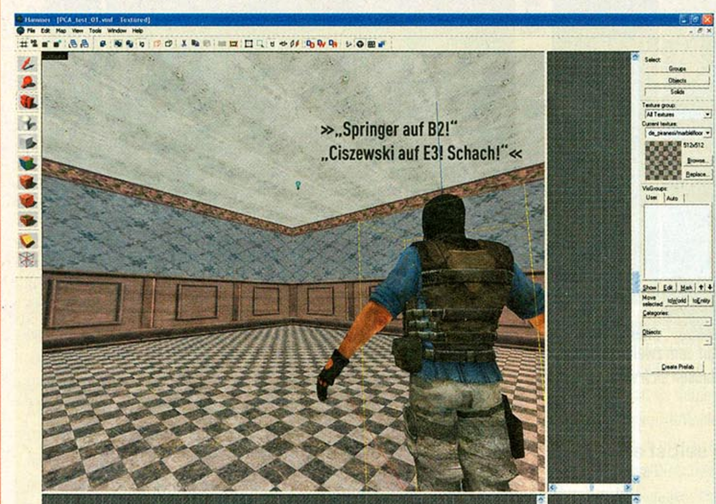


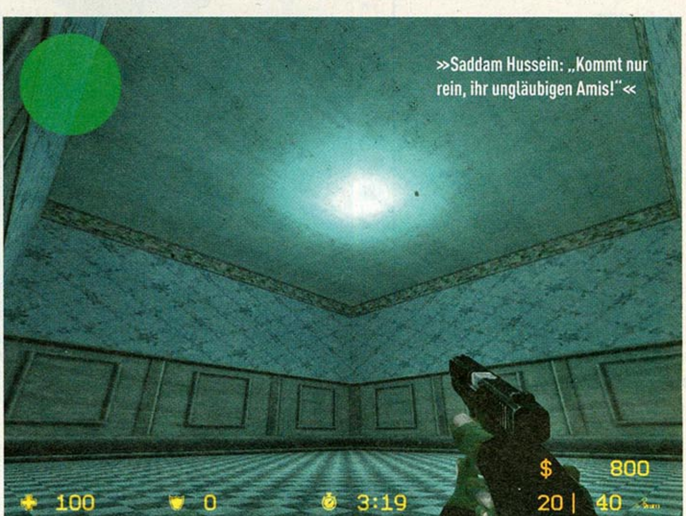
Der ausgehöhlte Quader verbindet beide Räume durch einen Gang. Im Moment sieht das Ganze noch etwas plump aus, im nächsten Schritt passen Sie jedoch die Wandmaße an.

Sobald Sie die Wände verkleinert haben, verpassen Sie dem Gang die gleiche Textur wie Ihrem Raum. Damit wirkt der Verlauf Ihres Levels viel homogener.

DAVOR UND DANACH

Obwohl *Hammer* Ihren Level in 3D darstellt, sind die Unterschiede zum Spiel enorm. So fehlen etwa im Editor die Beleuchtung sowie die beweglichen Modelle. Ebenfalls betrachten Sie in der Geometrie-Ansicht lediglich schlecht aufgelöste Texturen. Erst in *Counter-Strike Source* sieht Ihr Level realistisch aus.





Spieler zu Beginn jeder Runde Waffen und Ausrüstung erwerben. Platzieren Sie knapp über dem Boden einen Quader. Markieren Sie diesen und klicken Sie auf die Schaltfläche „To Entity" auf der rechten Seite des Editors. Diese Aktion macht aus dem gewählten Brush ein Entity. Wählen Sie aus der Liste die Klasse „func_buyzone". Unter den Parametern des Objekts bestimmen Sie die Zonenzugehörigkeit („Team Number"): Terroristen im ersten und Sicherheitskräfte im zweiten Raum. Beide Quader erscheinen im Editor, jedoch nicht im Spiel. Der Grund: Der Level-Designer ermittelt anhand der Quadergröße die Grenzen der Einkaufszone. In *Counter-Strike* ist diese Zone jedoch nicht sichtbar – der Spieler nimmt ihre Existenz nur durch den Hinweis auf dem Bildschirm wahr.

23. Eine Tür erstellen

Hauchen Sie nun Ihrem Level Leben ein! Und zwar mit einem beweglichen Objekt: Erstellen Sie eine Tür im Gang! Und so geht's: Ziehen Sie zwischen den beiden Räumen einen Quader hoch und setzen Sie diesen genau in die Mitte des Durchgangs. Verpassen Sie dem Quader eine ansprechende Textur. Filtern Sie dazu die Texturauswahl durch die Eingabe von „Door" (Tür). In unserem Beispiel haben wir uns für das Motiv „wood/wooddoor045b" entschieden. Markieren Sie anschließend den Block und machen Sie ihn zum Entity. Sie erinnern sich: Ein Klick auf die Schaltfläche „To Entity" auf der rechten Seite des Editors genügt. Als Klasse legen Sie „func_door" fest. Im Eigenschaftendialog stellen Sie allerlei Optionen ein. Die wichtigsten erläutern wir im Extrakasten „Tag der offenen Tür" (Seite 68). In unserem Level änderten wir die Geschwindigkeit der Tür auf 75 Einheiten und spielten beim Öffnen und Schließen die Sounddateien „Doors.FullOpen1" sowie „Doors.FullClose1" ab. Speichern Sie Ihre Arbeit unter dem Namen „PCA_test_03.vmf" ab und begutachten Sie Ihr Machwerk anschließend in *Counter-Strike Source*.

24. Einen dritten Raum erstellen

In zwei simplen Räumen hat kein Spieler Spaß. Deshalb erweitern Sie in den nächsten Schritten Ihren Level und fügen der Spielebene weitere Details hinzu. Beginnen Sie mit einem weiteren Raum. Erstellen Sie mit dem „Block Tool" einen großen Quader rechts neben Ihren bereits vorhandenen Räumlichkeiten. Unser Körper weist dabei die Maße von etwa 3.000 Einheiten in Länge und Breite auf. Seine Höhe misst 400 Einheiten. Aus Platzgründen verzichten wir bei unserem Testlevel auf Höhenunterschiede und konzentrieren uns stattdessen auf Details wie zerstörbare Fenster, Geiseln, Türen, Zimmereinrichtung sowie Waffen. Achten Sie bei Ihren Aufbauversuchen darauf, dass der neue Raum auf der Höhe der bereits vorhandenen Blöcke liegt. Ist der Quader platziert, höhlen Sie ihn aus (Befehl „Make Hollow" aus dem Kontextmenü) und bestätigen Sie im Dialog die Wandstärke von 32 Einheiten mit „OK".

25. Löcher in die Wände stanzen

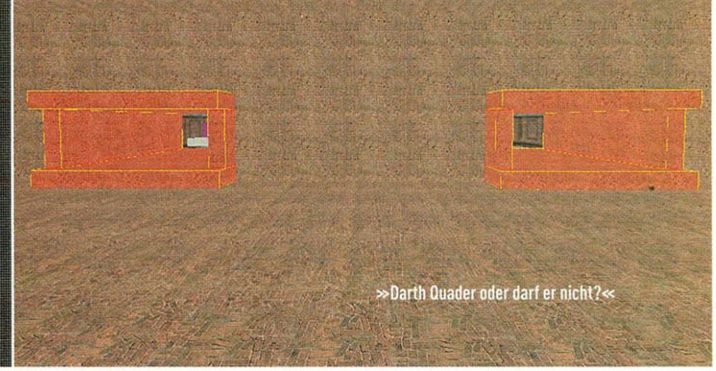
Verbinden Sie Ihre beiden Räume mit dem großen Saal: Erstellen Sie auf der Bodenhöhe einen Quader. Positionieren Sie den Körper so, dass er die Wände beider zu verbindenden Räume überlagert. Kopieren Sie den Block mittels gedrückter SHIFT-Taste und linker Maustaste in das zweite Zimmer. Subtrahieren Sie ihn anschließend von den Wänden Ihrer Räumlichkeiten (Funktion „Carve" aus dem Untermenü).

26. Räume miteinander verbinden

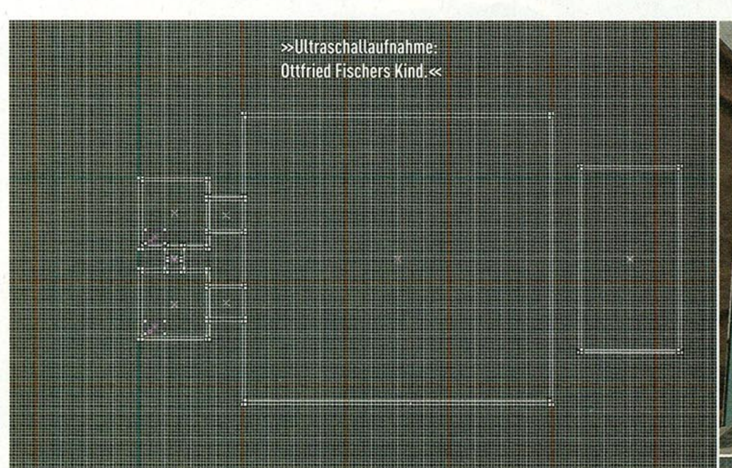
Höhlen Sie beide Subtraktionsquader mit „Make Hollow" aus. Belassen Sie auch hier die Wandstärke bei 32 Einheiten. Aktivieren Sie die Schaltfläche „Ignore Groups", wählen Sie alle vier Enden der Blöcke bei gedrückter STRG-Taste und löschen Sie diese mit einem

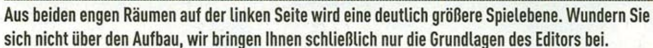


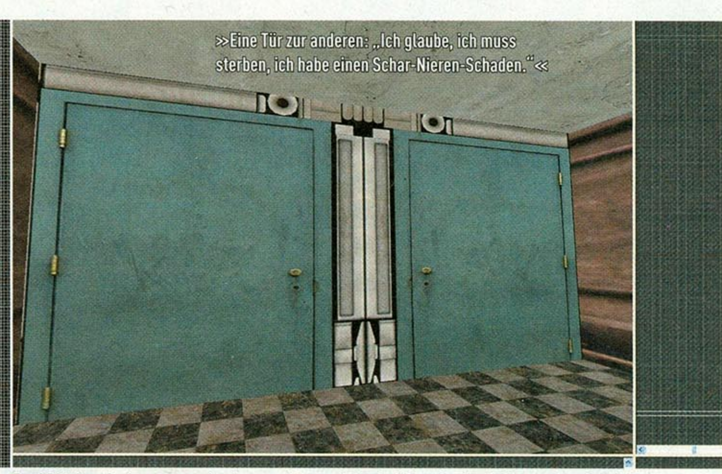
Hier spielt die Textur keine Rolle: Bei diesem Objekt handelt es sich um die Einkaufszone. Der Spieler bekommt diese in *Counter-Strike* nie als Geometriestück zu sehen.



Räume verbinden Sie immer auf die gleiche einfache Weise. Ein Loch stanzen, zusätzliche Wände durch das Aushöhlen des Quaders erstellen, Texturen und Blöcke anpassen, fertig!




Aus beiden engen Räumen auf der linken Seite wird eine deutlich größere Spielebene. Wundern Sie sich nicht über den Aufbau, wir bringen Ihnen schließlich nur die Grundlagen des Editors bei.



Zwei Blöcke mit einer passenden Textur wirken auf den Spieler wie eine Schleuse. Bereits mit so wenigen Details sieht die Tür recht realistisch aus. Im Spiel geht die Tür bei Berührung auseinander.

Druck auf „Entf". Wie schon im Schritt 20 können Sie jetzt von einem Raum in den anderen sehen. Passen Sie nun die Gangwände an die bestehenden Raumgrenzen an, sodass die Übergänge zwischen den Zimmern und dem großen Saal nicht auffallen.

27. Zusätzliche Erweiterung des Levels

Rechts von dem großen Saal findet ein weiterer Raum Platz. Die Prozedur kennen Sie bereits: Sie erstellen einen Quader, höhlen ihn aus und verbinden ihn durch einen Gang mit der benachbarten Räumlichkeit.

28. Schiebetüren erstellen

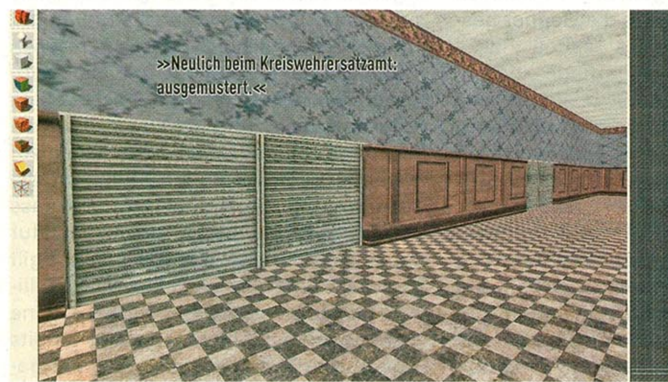
Erinnern Sie sich noch an die Erstellung der Türen? Nein? Macht nichts. In unserem Level üben Sie das noch ganze vier Mal. Da wir Sie aber nicht die bereits getane Arbeit wiederholen lassen, setzen Sie diesmal richtige Schiebetüren in Ihrem Level ein. Die Arbeitsschritte lauten wie folgt: Erstellen Sie einen Quader im Gang, der Ihr erstes Zimmer mit dem großen Saal verbindet. Die Breite des Körpers soll exakt die Hälfte der Gangbreite betragen. Kopieren Sie den Quader anschließend in die zweite, noch leere Hälfte. Zwei Türen trennen nun Ihr erstes Zimmer von dem Saal. Texturieren Sie beide Objekte. In unserem Beispiel griffen wir auf das Bild „models/props_c17/door01a_skin6" zurück. Um die Textur horizontal auf die zweite Tür zu spiegeln, geben Sie beim X-Wert der Skalierung einen negativen Wert ein, etwa „-0,56". Sehen die neuen Blöcke wie Türen aus, weisen Sie den beiden Objekten die entsprechenden Eigenschaften zu. Wählen Sie einen Körper aus und klicken Sie auf die Schaltfläche „To Entity" auf der rechten Seite des Editors. Suchen Sie in der Liste nach dem Eintrag „func_door". Die einzige wichtige Einstellung in diesem Fall nehmen Sie im Feld „Move Direction (Pitch Yaw Roll)" vor. Hier fordert Hammer ihr räumliches Denkvermögen. Der schwarze Kreis im Dialog bestimmt die Bewegungsrichtung – ausgehend von der Draufsicht. Von oben betrachtet soll die Tür sich nach unten bewegen. Entsprechend lautet Ihre Richtungsangabe „0 270 0". Sie brauchen diesen Wert nicht einzutippen. Bewegen Sie einfach die weiße Linie geradeaus nach unten. Die zugehörige Zahl trägt der Editor automatisch in das Feld ein. Stellen Sie den Wert „Lip" (Überhang) auf „10". Die Tür fährt somit nicht komplett in die Wand, sondern hält zehn *Source*-Einheiten davor. Mit der anderen Tür verfahren Sie analog. Lediglich im Feld „Move Direction" legen Sie die Bewegungsrichtung nach oben fest, da sich die zweite Tür ja in die entgegengesetzte Richtung öffnet. Kopieren Sie zum Schluss die beiden Türen in den Gang des zweiten Raums.

29. Hinzufügen der Rolltore

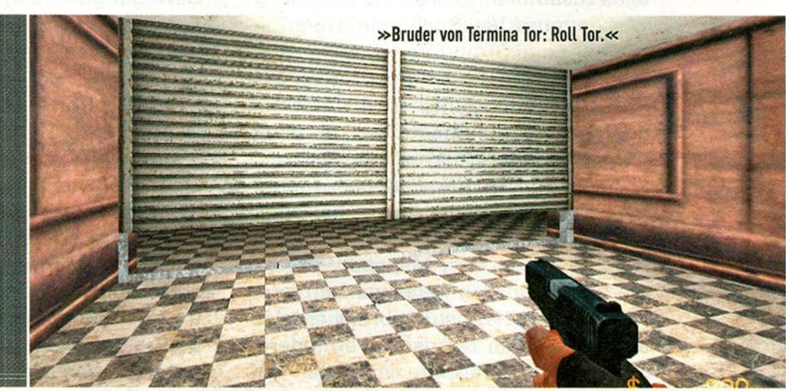
Der Raum rechts vom großen Saal benötigt ebenfalls zwei Schiebetüren. Hier erstellen Sie zwei Rolltore, die sich nach oben öffnen. Kopieren Sie dazu eine vorhandene Tür in einen der übrigen Gänge. Passen Sie die Abmessungen dem verfügbaren Platz an und verpassen Sie dem Objekt die Textur namens „de_train/train_largemetal_door_01". Wechseln Sie anschließend zu den Objekteigenschaften und ändern Sie die Bewegungsrichtung im Feld „Move Direction (Pitch Yaw Roll)" auf „-90 0 0". Zum Verständnis: Im vorherigen Schritt ging ein Leveldesigner von der Draufsicht aus und passte die weiße Richtungslinie im schwarzen Kreis an die Bewegung der Tür an. Da die Tür sich aber im vorliegenden Fall nach oben öffnen soll, ist die Betrachtung der Bewegungsrichtung aus der Draufsicht so wünschenswert wie etwa die Vogelgrippe. Das hat auch der Entwickler Valve erkannt und verpasste der entsprechenden Dialogbox einen Schalter. Wählen Sie einfach die Option „Up" (nach oben) neben dem schwarzen Richtungskreis. Kopieren Sie anschließend das Tor in den letzten Gang.

FORTSETZUNG FOLGT

Den Rest der Anleitung finden Sie auf unserer Cover-DVD. Dort begleiten wir Sie bis zur Fertigstellung Ihres Levels. Der Umweg über den Datenträger dient einem guten Zweck: Wir möchten einfach nicht, dass man für die Produktion unserer Hefte den Regenwald abholzt. Den könnte man schließlich auch zum Heizen im Winter gebrauchen. Alexander Frank



Verwenden Sie verschiedene Texturen und Objekte, um Ihren Level aufregend zu gestalten. In unserem Beispiel bewegen sich die Tore auf der rechten Seite des Saales nach oben statt auseinander.



Für mehr Realismus verpassen Sie den Toren im nächsten Schritt spezielle Schienen im Türrahmen. Wie das geht, erfahren Sie in der Fortsetzung dieser Anleitung auf der DVD.

»Macht immer Sinn: sich voll reinknien.«

Das MG eignet sich ausschließlich für den Nahkampf oder für Deckungsfeuer.



Profi-Neurose

Nach der Lektüre des Noob-Artikels auf den Seiten 12-14 wissen Sie nun, wie der COUNTER-STRIKE SOURCE-Hase läuft. Jetzt wird es ernst. Willkommen in der Welt der *CSS*-Veteranen!

Richtige Tipps bekommt man natürlich nur von echten Profis. Aus diesem Grund haben wir uns mit Peter „Chucky" Schlosser vom Clan Alternate Attax kurzgeschlossen – dem einzigen Werksteam, das es in Deutschland gibt. In einer kongenialen Allianz trugen wir alles zusammen, was ein Turnierspieler wissen muss. Viel Spaß beim Üben!

Gut gerüstet

Profis achten natürlich zuallererst auf das eigene Equipment. Nur mit einer gute Ausstattung ist es möglich, sein Können voll in die Partie einzubringen. Es ist ärgerlich, wenn bei einer schnellen Reaktion die Maus hängt beziehungsweise vom Mauspad rutscht, die Frames in den Keller purzeln oder Krümel vom Frühstücksbrötchen den entscheidenden Headshot verhindern. Ein Profi muss sich zu jeder Zeit auf seine Ausstattung verlassen können, daher versuchen Alternate Attax solche und andere negative Faktoren auf ein Minimum zu reduzieren. Das fängt bereits bei der Wahl des eigenen PCs an, denn man sollte in *Counter-Strike Source* möglichst konstant 100 Bilder pro Sekunde haben, um wirklich gut spielen zu können. Bei 100 Fps hat man verschiedene Vorteile gegenüber dem Gegner: Bei einem Schusswechsel zieht sich das Fadenkreuz schneller zusammen, sodass man mehr gezielte Schüsse (kein Dauerfeuer) pro Sekunde abgeben kann. Außerdem sind die Bewegungen allgemein wesentlich flüssiger, wodurch Sie die Gegner besser berechnen können.

Lass hören

Weiter geht es natürlich mit einem geeigneten Sound, denn wer den Gegner früher hört, der kann sich auch früher auf ihn einstellen. Taktische Züge sollten Sie und Ihr Team so schnell wie möglich erkennen und sofort eine passende Entscheidung treffen. Guter Sound hilft Ihnen, genau zu orten, wie viele Gegner gerade auf dem Weg zu der eigenen Position sind. Boxensysteme sind daher ein absolutes Tabu für Profis. Alternate Attax setzt hier ausschließlich auf hochwertige Headsets mit einer integrierten USB-Soundkarte, die den großen Vorteil besitzt, dass man auch auf offiziellen Veranstaltungen, die an gestellten Turnierrechnern ablaufen, stets den gleichen Sound hat. Für etwaige Umgewöhnungen bei großen Turnieren bleibt nämlich keine Zeit.

Sei ein Keyboarder

Zum Thema Tastatur gibt es eigentlich nicht viel zu sagen, da es stark vom eigenen Geschmack abhängt. Ganz groß in Mode sind momentan Tastaturen mit notebookähnlichen Feldern. Von diesen Dingern halten Profis wie Peter „Chucky" Schlosser nicht sonderlich viel, da der Anschlag zu ungenau ist und man immer Gefahr läuft, mehrere Tasten auf einmal zu drücken. Außerdem ist die Anordnung meist sehr eng, so dass sich die Finger leicht auf der Tastatur „verirren". Solch einen Risikofaktor gilt es unbedingt zu vermeiden. Einige billige Tastaturen verkraften übrigens keine drei Befehle auf einmal, sodass bereits gedrückte Tasten nicht mehr wahrgenommen werden. Schleicht man daher zu einem Bombenplatz und bedient

So erstellen Sie eigene Kaufskripts:

Echte Profis belegen die Tasten für den Einkauf individuell. So funktioniert das Shoppen schneller und Sie sind flexibler.

Im Folgenden erklären wir Ihnen, wie Sie sich ohne großen Aufwand ein solches Skript selbst schreiben.

1. Öffnen Sie den Ordner **C:\Programme\Steam\SteamApps\name@provider.de\counter-strike source\cstrike\cfg** und erstellen Sie dort eine neue Datei mit dem Editor
2. Im Editor können Sie nun in einer einfachen Skriptsprache bestimmen, welcher Gegenstand beim Betätigen einer bestimmten Taste gekauft werden soll. Jede Zeile hat prinzipiell diese Struktur: **Bind „x" „buy Gegenstand1; buy Gegenstand2".** **Bind** gibt den Befehl, einer Taste eine bestimme Aktion zuzuordnen. **„x"** steht für die Taste, die sie belegen möchten, und der Gegenstand für das Objekt, das Sie kaufen möchten. (Eine Liste mit allen Gegenständen finden Sie unten). Wichtig: Beachten Sie, dass Sie keine Taste doppelt belegen, vor jedem Gegenstand ein **„buy"** setzen und die Gegenstände durch ein Semikolon trennen.

Beispiel: Sie möchten mit **F1** als Counterterrorist die M4A1 und als Terrorist die CV47 kaufen. Dazu soll das Gewehr noch mit einem Zusatzmagazin ausgerüstet sein. Die Zeile lautet also: **bind „F1" „buy m4a1; buy ak47; buy primammo"**
Sie können beliebig viele verschiedene Kombinationen ausprobieren.Ein Beispielskript, bei dem alle Einkäufe über die F-Taste laufen, finden Sie auf unserer Heft-DVD.

Nachfolgend eine Liste aller Waffen und Ausrüstungsgegenstände:

Pistolen:
„glock", „usp", „p228", „deagle", „elites", „fn57"

Schrotgewehre:
„m3", „xm1014"

Submachine Guns:
„mac10", „tmp", „mp5", „ump45", „p90"

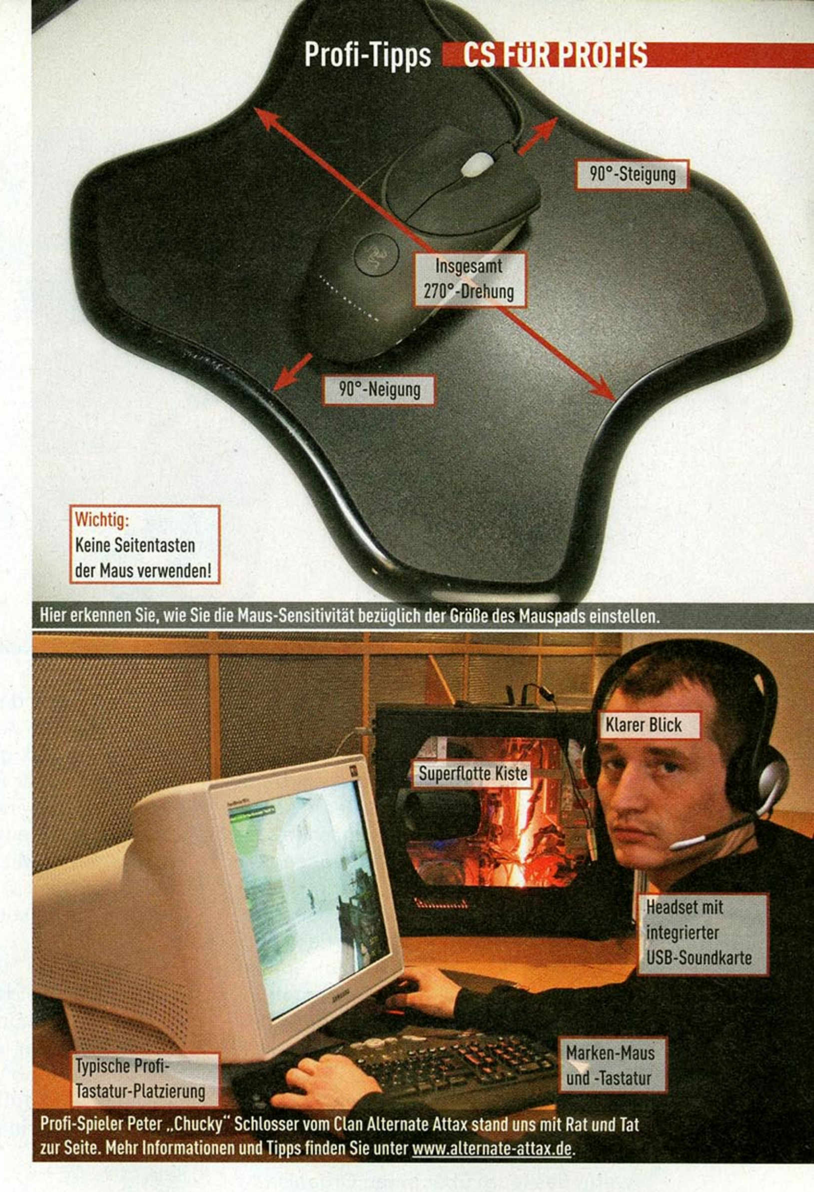
Sturmgewehre:
„galil", „ak47", „scout", „sg552", „awp", „g3sg1", „famas", „m4a1", „aug", „sg550"

Maschinengewehre:
„m249"

Munition:
„primammo", „secammo" (kauft volle Munition)

Equipment:
„vest", „vesthelm", „flash", „hegren", „sgren", „nvgs", „defuser", „shield"

3. Zum Schluss speichern Sie die Datei noch. Wählen Sie dazu **Datei -> Speichern unter ...**. Nun wählen Sie als Dateityp **„alle"** und geben der Datei den Namen **„userconfig.cfg"**. Beachten Sie, dass die Datei nur mit diesem Namen beim Spielstart automatisch ausgeführt wird. Wenn Sie einen anderen wählen, funktioniert das Kaufskript nicht.



Hier erkennen Sie, wie Sie die Maus-Sensitivität bezüglich der Größe des Mauspads einstellen.

Profi-Spieler Peter „Chucky" Schlosser vom Clan Alternate Attax stand uns mit Rat und Tat zur Seite. Mehr Informationen und Tipps finden Sie unter www.alternate-attax.de.

weitere Tasten, passiert es ganz leicht, dass die eigene Figur plötzlich losrennt und damit die Taktik verrät. Deshalb sollten Sie nicht zum billigsten Modell greifen.

Mach Dich breit!

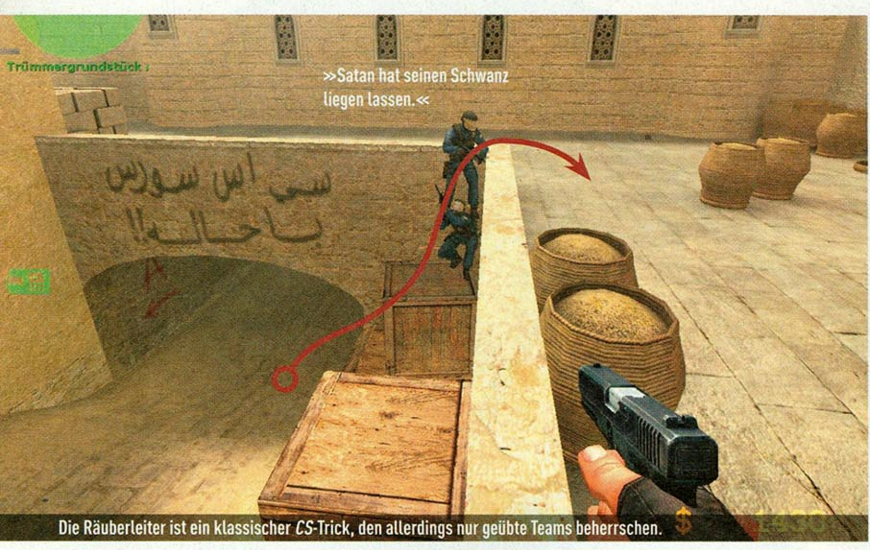
Bei der Wahl des Mauspads gibt es sehr viele unterschiedliche Vorzüge. Die Größe des Pads wählen Sie am besten so, dass mit der vorgegebenen Sensitivität eine 270° Drehung möglich ist, wenn man die Maus vom linken zum rechten Rand der Unterlage bewegt. Dies hat den Vorteil, dass man immer einen schnellen 180°-Turn machen kann, ohne dass die Maus vom Pad rutscht. Die optimale Größe des Mauspads hängt daher sehr stark von der bevorzugten Sensitivität ab. Jedoch neigen Anfänger sehr stark dazu, ihre „Sensi" zu hoch einzustellen. Hier gilt: Der Wert sollte nicht größer als drei sein, da es ansonsten zu schwer ist, wirklich genau zu zielen. Daher lieber das Mauspad eine Nummer zu groß wählen – soweit der Platz auf dem Schreibtisch das zulässt. Nun stellt sich nur noch die Frage nach der Oberfläche. Generell verzeihen Stoffpads mehr Fehler bei einem Spiel als Hartplastikpads. Durch die größere Haftreibung bei Stoffpads sind Bewegungen auch bei größerer Nervosität leichter kontrollierbar. Jedoch erschwert die größere Haftreibung Feinkorrekturen bei größeren Distanzen. Gute Hartplastikpads haben zwar nicht diesen Nachteil, aber man benötigt recht lange, um sich darauf einzuspielen. Probieren geht hier also mal wieder über Studieren. Peter „Chucky" Schlosser empfiehlt dazu eine größere LAN-Party, wo man sich unter Umständen das Pad des Nachbarn für einen Test ausleihen kann.

Guter Nager

Die Wahl der Maus ist in Spielerkreisen ein Dauerbrenner. Profis bevorzugen symmetrische, kleine Teile, die mit möglichst wenigen Tasten und einem guten LED-Sensor ausgestattet sind. Laser-Sensoren haben noch mit Kinderkrankheiten zu kämpfen und neigen dazu, bei schnellen Reaktionen zu hängen, sodass sie die Bewegung nicht mehr übertragen. Das ist bei einem wichtigen Spiel fatal. Vermeiden Sie Mäuse mit vielen Tasten, da solche Dinger meist zu klapprig sind. Außerdem sollten Sie so wenig Befehle wie möglich auf die Maus legen, da jeder Tastendruck eine Kraft in eine bestimmte Richtung bedeutet – vor allem, wenn es um die Seitentasten geht. Als Profi ist „Chucky" Schlosser der Meinung, dass mit der Maus nur gezielt und geschossen werden sollte. Bei asymmetrischen Mäusen hat er immer das Gefühl, dass seine Hand in eine bestimmte Haltung gezwungen wird und das führt leicht zu Verkrampfungen, was sich negativ auf das Zielen auswirkt.

So trainieren die Profis

Hat man schließlich die optimalen Vorraussetzungen geschaffen, kann es endlich mit dem Training losgehen. Auf dem Server nutzt Alternate Attax das Kommunikationsprogramm Ventrilo, da in *Counter-Strike* eine gute Kommunikation ein wichtiger Schlüssel zum Erfolg ist. Ansonsten nutzen Clans meist keine besonderen Hilfsmittel für das tägliche Training. Der Ablauf der Übungseinheiten unterscheidet sich zwar von Tag zu Tag, aber folgende Komponenten findet man in fast jedem Training wieder: Positionsübungen, Ziel-Training auf einer Aimmap, Taktikbesprechungen und Training-Clanwars gegen andere Teams. Fangen Sie am besten mit einer Runde Aimmap an, um sich einzuspielen. Das ähnelt sehr stark dem Warmlaufen des gemeinen Fußballspielers. Anschließend geht es mit einer Taktikbesprechung weiter. Sie diskutieren neue Positionen und Vorgehensweisen, perfektionieren Granatenwürfe und bestimmte Abschnitte sowie mögliche Gegnerpositionen erhalten eigene Namen. Diese Namensgebung ist wichtiger Bestandteil einer guten Kommunikation im Team, denn je genauer man eine Karte benennt, desto



Die Räuberleiter ist ein klassischer *CS*-Trick, den allerdings nur geübte Teams beherrschen.



Mit dem Messer in der Hand laufen Sie auch bei *Counter-Strike Source* am schnellsten.

genauer kann man seinen Teamkameraden auch ansagen, wo der Gegner sich versteckt, wenn er entdeckt worden ist. Taktikbesprechungen sind auch dann empfehlenswert, wenn das Team schon erfahrener ist, denn das anschließende Match gegen einen Übungsgegner ist wesentlich effektiver, wenn vorher noch einmal alle Vorgehensweisen theoretisch durchgegangen worden sind. Nach dem eigentlichen Spiel spricht das Team noch mal über die vergangenen Runden und analysiert mögliche Fehler. Kurz nach dieser Analyse wartet meist schon der nächste Trainingsgegner und die Prozedur wiederholt sich so lange, bis die Karte komplett im Griff ist. Hierfür ist es sehr hilfreich, wenn das Team über einen Organisator verfügt, der während der Partie für seine Mannschaft nach weiteren Gegnern Ausschau hält. Dies erfolgt meist im Quakenet. Als Anfänger bleibt einem nichts anderes übrig, als in bekannten Channels wie zum Beispiel #5on5 zu suchen. Profis halten sich meist in internen und passwortgeschützten Trainings-Channels auf, die nur per Einladung zu erreichen sind. Hier findet man je nach Channel fast alle europäischen Top-Teams. Vor einer öffentlichen Veranstaltung kann die Vorbereitung bis zu sechs Stunden pro Tag einnehmen; sonst beschränkt sie sich meist auf drei bis vier Stunden.

Nimm mich mit, Kapitän, auf die Reise

Jedes Team sollte über einen Team-Kapitän verfügen. Dieser muss ausgeprägte analytische Fähigkeiten besitzen, sodass er möglichst schnell den Gegner durchschauen kann. Dies ist natürlich nur möglich, wenn seine Teamkollegen ihm sämtliche nötigen Informationen zur Verfügung stellen. Daher gibt die gesamte Mannschaft ständig die aktuellen Feindbewegungen weiter: Verschiebt der Gegner schnell bei Ablenkungen? Welche Standard-Aufstellung nutzt der Kontrahent? Solche Fragen sind genau zu klären. Der Kapitän entscheidet, auf welche Taktiken der aktuelle Widersacher seiner Meinung nach besonders anfällig reagiert. Besitzt das Team ein oder zwei ausgezeichnete AWP-Schützen, ist es auch gang und gäbe, einige Taktiken um diese Spieler zu stricken: Bewegen Sie sich im überschlagenden System vorwärts, bis die beiden in einer guten Position sind. Mit zwei top platzierten AWP-Burschen ist es möglich, die gesamte Karte zu kontrollieren.

Es läuft!

Machen Sie sich immer Gedanken darüber, wo und an welcher Stelle der nächste Gegner auftauchen könnte. Hier zielen Sie im Voraus hin – mit dem Crosshair auf Kopfhöhe. So ist die Reaktionszeit am geringsten.

Balla, balla

Mit den Pistolen sollten Sie bewusst langsam schießen, denn je mehr Sie Ihre Pistole stressen, desto ungenauer trifft sie. Alle anderen Waffen, außer die Scharfschützengewehre, funktionieren am genauesten, wenn Sie Einzelfeuer oder kurze Salven abgeben. Das aus *Counter-Strike 1.6* bekannte Hinhocken und Dauerfeuern klappt in *Counter-Strike Source* nicht mehr ganz so gut, da hier eine wesentlich höhere Streuung zu verzeichnen ist. Besser ist es, im Stehen oder eventuell aus dem Laufen heraus zu schießen, da *Counter-Strike Source* auch hier eher unempfindlich reagiert. Daher kommen Schüsse trotz einer Bewegung noch relativ gezielt an. Dies ist auch ein Grund für den vereinfachten Umgang mit der AWP.

Die volle Kontrolle

Achten Sie darauf, dass Sie schnell auf die Waffen zugreifen können und keine wichtigen Tasten dicht beieinander platzieren. Das führt oft zu letalen Verwechslungen. Durch den Befehl **hud_fastswitch** oder unter **Einstellungen ->Tastatur -> Erweitert** blättern Sie nicht mehr durch die Menüleiste, sondern halten sofort die gewünschte Waffe in der Hand. Gerade für Scharfschützen interessant: Wechseln Sie sofort nach dem Schuss auf Messer oder Pistole, um aus dem Zoom zu kommen und sich schneller bewegen zu können, in diesem Fall mit der Taste **C** oder **Mausrad nach hinten**.

Taste	Aktion
Mausrad vor	Primärwaffe (Slot 1)
Mausrad zurück	Pistole (Slot 2)
C	Messer (Slot 3)
4	Granaten (Standard)

Unnützen Ballast abschalten

Neben sämtlichem unnützen Grafikschnickschnack deaktivieren Sie auch Tasten, die Sie nicht benötigen, da die nur stören, falls Sie sie versehentlich mal drücken. Die vorgefertigten Sprachnachrichten oder die „Verlassen"-Taste (**F10**) sind in der Regel nicht zu gebrauchen: Es ist nur hinderlich, falls das Menü aufpoppt oder Sie aus dem Spiel fliegen.

Die Räuberleiter

Ein recht klassischer Spielzug, der sich für eingespielte Teams eignet, ist die Räuberleiter: Ein Mitstreiter kniet sich hin, die anderen klettern über ihn an eine erhöhte, sonst nicht zu erreichende Position. Damit erreichen Sie als CT vom Dust2-Startplatz aus schneller die Treppe (über die Kisten gleich links) oder kraxeln bei de_Prodigy im Gang von unten die Leiter hoch und überraschen die Verteidiger.

Ab in die Kiste

Die einzige Faustfeuerwaffe, mit der Sie auch durch Kisten schießen können, ist die Desert Eagle. Mit den Sturmgewehren geht dies allerdings um einiges besser, da die Magazine wesentlich größer sind und Sie auch dann noch genug Munition haben, wenn der Beschossene zur Gegenattacke bläst.

Der Generationen-Trick

Dieser Kniff ist so alt wie die *CS*-Geschichte selbst: Wenn die Bombe tickt und Sie keine Chance mehr haben, zu entkommen, setzen Sie sich einfach auf das Ding drauf. So verlieren Sie zwar Ihre virtuellen Eier, die Waffen dürfen Sie in der nächste Runde aber erneut verwenden. Peter Schlosser/Ralph Wollner

Sagenhaft!

Spellforce-2-Dunkelelfe „Schattenlied“ für lau *

*** Neuen Abonnenten für PC ACTION werben und eine exklusive und limitierte Spellforce-2-Figur als kostenloses Dankeschön abgreifen!**

BESONDERHEIT

- Dunkelelfe „Schattenlied“
- Originalabbildung aus Spellforce 2
- Größe: 40 cm
- Material: Resin (Hartplastik)

Spellforce 2 Shadow Wars

Bequemer und schneller online abonnieren:

abo.pcaction.de

Dort finden Sie auch eine Übersicht sämtlicher Abo-Angebote von PC ACTION und weiterer COMPUTEC-Magazine.



Coupon ausgefüllt per Post oder Fax an: Computec Media AG, Aboservice CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München, Telefon: +49 (0)89 20 959 125, Fax: +49 (0)89 20 028 111.
Für Österreich: Leserservice GmbH, St. Leonharder Str. 10, A - 5081 Anif, Fax: +43 (0)6246 8825277

❒ **Ja, ich möchte das PC ACTION-Abo mit DVD**
(€ 57,60/12 Ausgaben (=€ 4,80/Ausg.); Ausland € 69,60/12 Ausgaben; Österreich € 64,80/12 Ausg.)

❒ **Ja, ich möchte das PC ACTION-Ab-18-Abo mit DVD**
WICHTIG: Abo kann nur eingerichtet werden, wenn die Ausweiskopie des neuen Abonnenten mitgeschickt wird!
(€ 57,60/12 Ausgaben (=€ 4,80/Ausg.); Ausland € 69,60/12 Ausgaben; Österreich € 64,80/12 Ausg.)

Adresse des neuen Abonnenten, an die auch die Abo-Rechnung geschickt wird (bitte in Druckbuchstaben ausfüllen):

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefon-Nr./E-Mail (für weitere Informationen)

Die Prämie geht an folgende Anschrift:

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefon-Nr./E-Mail (für weitere Informationen)

Ich erhalte folgende Dankeschön-Prämie:
Spellforce-2-Figur Dunkelelfe „Schattenlied”
(Art.-Nr.: 002965)
(Lieferung nur solange Vorrat reicht!)

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:
Bitte beachten: Bei Bankeinzug erhalten Sie zusätzlich zwei Ausgaben kostenlos!

❒ Bequem per Bankeinzug (Prämienlieferzeit in D ca. 2-3 Wochen)

Kreditinstitut:

Konto-Nr.:

Bankleitzahl:

Kontoinhaber:

PA SJ 16

❒ Gegen Rechnung (Prämienlieferzeit in D 6-8 Wochen)

Aus rechtlichen Gründen dürfen Prämienempfänger und neuer Abonnent nicht ein und dieselbe Person sein. Der neue Abonnent war in den letzten 12 Monaten nicht Abonnent der PC ACTION! Der Werber muss selbst kein Abonnent von PC ACTION sein. Das Abo gilt für mindestens 12 Ausgaben und kann danach jederzeit mit einer Frist von 3 Monaten zum Monatsende schriftlich gekündigt werden. Die Prämie geht erst nach Bezahlung der Rechnung zu. Das Abo-Angebot gilt nur für PC ACTION. Bitte beachten Sie, dass die Belieferung aufgrund einer Bearbeitungszeit von ca. zwei Wochen nicht immer mit der nächsten Ausgabe beginnen kann.

Datum, Unterschrift des Abonnenten
(bei Minderjährigen gesetzl. Vertreter)

Ich bin damit einverstanden, dass Sie mich auch per Post, Telefon oder E-Mail über interessante Angebote informieren (ggf. streichen).



Haben wir einen Schummler im Visir? Um diese Frage zu beantworten installieren viele Spieler Anti-Cheat-Software.

Erwischt!

CHEATING ist genauso alt, wie Computerspiele. Was dagegen unternommen wird? Einiges, wie zum Beispiel Punkbuster beweist.

Cheating kommt aus dem Englischen, wie so ziemlich alles auf der Welt. „To cheat" bedeutet so viel wie „schummeln" oder „betrügen". Will man einem Zocker richtig eins reinwürgen, eignet sich kein Schimpfwort so perfekt wie ein saftiges „Du Cheater!" Um zu begreifen, warum es sich dabei um die härteste Beleidigung für einen ehrlichen Zocker handelt, muss man erst einmal die Bedeutung des Begriffes „cheaten" verstehen. Mal ganz emotionslos betrachtet, bezeichnet man so die Manipulation des Spielverlaufs durch programminterne oder externe Hilfsmittel. Klingt doch eigentlich gar nicht so schlimm oder? Doch man sollte zwischen den Zeilen lesen. Cheaten vereint nämlich eine Menge mieser Eigenschaften. Wer cheatet, will was erreichen, ohne etwas dafür zu leisten. Ein Cheater kann wenig, betrügt deshalb und untergräbt den fairen Wettbewerbsgedanken. Im echten Leben ist das Cheaten weitaus weniger verpönt. Wer hat nicht schon mal bei einer Schulaufgabe geschummelt? Wer ist nicht mal kurz U-Bahn gefahren, ohne eine Fahrkarte zu lösen? Cheatet nicht (fast) jeder, der seine Steuererklärung einreicht? Mit Film- und Software-Piraterie wollen wir gar nicht erst anfangen. Anscheinend sind Betrügereien im echten Leben ein Kavaliersdelikt, da man ja nicht „seinesgleichen" schadet. Im Spiel sieht das anders aus. Die Bruderschaft der Zocker ist unter sich, liefert sich auf zahllosen Servern Duelle, in denen es oft nur um die Ehre geht. Cheater verraten alles, was anständigen, ehrlichen Zockern heilig ist. Glücklicherweise gibt es Mittel und Wege, dieses Problem einzudämmen. Wir reden nicht von körperlicher Gewalt, sondern von Anti-Cheat-Software. Wir stellen einige Vertreter vor.

PUNKBUSTER

Wenn es einen Anti-Cheat-Standard gibt, dann ist es wohl *Punkbuster*. Das Ding integriert so ziemlich jeder namhafte Spielehersteller. Egal ob *Quake 4, Call of Duty 2, Rainbow Six: Lockdown, Doom 3* oder *Battlefield 2 – Punkbuster* sieht nach dem Rechten. Auch in Zukunft bleibt die zuverlässige Software bei den Verlegern wohl erste Wahl. So wird zum Beispiel Take 2s *Prey* ebenfalls darauf zurückgreifen. *Punkbuster* funktioniert ähnlich wie ein Virenscanner, läuft beim Zocken im Hintergrund, überwacht den PC und prüft Arbeitsspeicher und Spieledaten auf der Festplatte. In regelmäßigen Abständen teilt der *Punkbuster*-Client dem Server mit, ob der Rechner „sauber" ist. Sollte dies nicht der Fall sein, wird der entsprechende Spieler sofort ausgeschlossen. Natürlich basteln findige Programmierer pausenlos an Programmen, die den Schutz aushebeln sollen. Dies verhindert *Punkbuster* durch ein automatisches Update-System, welches Client und Server immer auf dem neuesten Stand hält. Durch ständige Aktualisierungen macht man es den schwarzen Schafen also ziemlich schwer. *Punkbuster* glänzt noch durch weitere Features. So kann der Serverbetreiber jederzeit Bildschirmfotos von allen eingeklinkten Rechnern anfertigen. So lässt sich auch sehen, ob ein Teilnehmer etwa die grafische Darstellung zu seinen Gunsten manipuliert, indem er zum Beispiel Schatten deaktiviert und Gammawert-Veränderungen vornimmt, die Gegner in dunklen Ecken sichtbar machen.

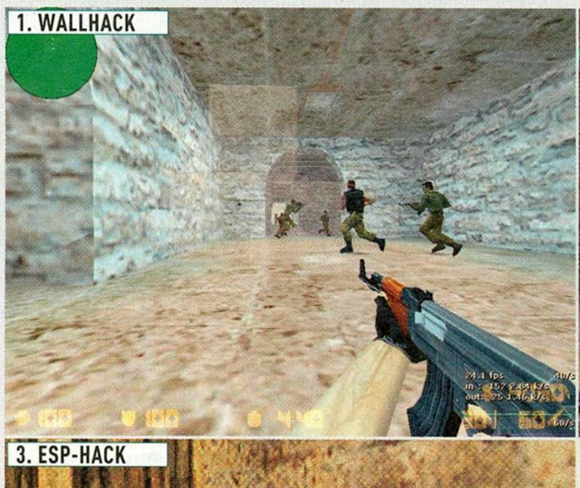
Info: www.evenbalance.com

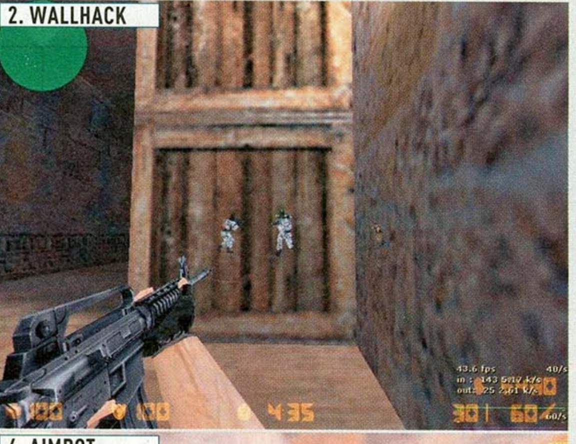
VAC 2 (VALVE ANTI-CHEAT)

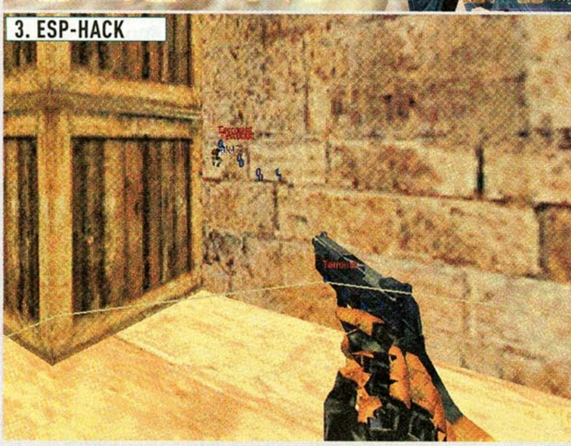
Hätten Sie's gewusst? *Punkbuster* wurde ursprünglich (im Jahr 2000) von Even Balance Inc. als Anti-Cheat-Software für auf *Half-Life* basierende Mods entwickelt. Kurz: Angesagt war, *Counter-Strike*-Cheatern das Handwerk zu legen. Da Valve aber ein eigenes Süppchen kochen wollte, erhielt Even Balance Inc. nicht die gewünschte beziehungsweise gar keine Unterstützung aus dem Hause Valve. Selbst als die netten Jungs anboten, *Punkbuster* für nur einen Dollar Honorar in *Half-Life* zu integrieren, blieb Valve stur, versuchte das eigene Baby *VAC* zu etablieren. Aber daran meckern Zocker zu Recht herum. Beispielsweise gab es zwischen Juli 2004 und August 2005 keinerlei Updates für *VAC*. Die Hack-Bastler waren in der Zeit weitaus aktiver, was vielen Online-Spielern den Spaß verdarb. Mittlerweile hat sich das geändert, *VAC 2* ist relativ

Die schäbigsten Tricks der Cheater

Eagle, Mitglied der bekannten Mehrspieler-Webseite BAE, dolkumentiert vier besonders gemeine Schummeleien. Extra für Sie!









1. WALLHACK
Es gibt verschiedene Arten von Wallhacks. Dieser hier macht Wände transparent und herumstreunende Gegner sichtbar.

2. WALLHACK
Der abgebildete Wallhack ist besonders raffiniert. Er sorgt dafür, dass die Spieler-Modelle vor den Umgebungstexturen liegen.

3. ESP-HACK
Mit diesem Hack lassen sich sämtliche Spielerinfos abfragen. Zum Beispiel die restliche Lebensenergie, Bewaffnung und die Position der Spieler. Somit ist ein ESP-Hack noch eine ganze Ecke fieser als ein simpler Wallhack.

4. AIMBOT
Gilt als schlimmste Art des Cheatens: Der Aimbot zeigt nicht nur die Spielermodelle durch Wände und andere Objekte hindurch an, sondern er ist auch als Zielhilfe aktiv. Headshots im Sekundentakt sind also problemlos möglich. Diese Cheater sind allerdings auch am leichtesten zu enttarnen.

fit und es dauert lediglich rund drei Wochen, bis ein nagelneuer Cheat in der Datenbank auftaucht. Cool: Überführte Cheater sind automatisch auf allen *VAC*-Servern gesperrt.

Info: http://server.counter-strike.net/server.php?cmd=VAC

AUTOBAN

Es gibt eine ganze Menge Leute, die hielten lange Zeit die Software *Cheating Death* für den allerbesten Schutz. Doch das Teil wird mittlerweile nicht mehr aktualisiert und taucht deshalb hier nicht auf. Derzeit betrachten viele *Counter-Strike*-Spieler *Autoban* als Maß aller Dinge. *Autoban* hat weder etwas mit dem alten Hitparadenstürmer von Kraftwerk noch mit den Taliban zu tun – es ist einfach ein gutes Anti-Cheat-Programm, das extra auf *Counter-Strike* zugeschnitten ist. Wallhacks, Aim-Bots, Speedhacks und das übliche Zeugs erkennt es – Gefahr und Cheater gebannt. Und da es sich um eine reine Server-Lösung handelt, brauchen die teilnehmenden Zocker noch nicht mal etwas zu installieren.

Info: www.thezproject.org/projects.php?pid=3

HLGUARD

Diese Anti-Cheat-Lösung ist ebenfalls serverseitig und war früher unter dem Namen *CS-Guard* bekannt. Da das Ding aber mit *Half-Life* und sämtlichen Mods läuft, passt der neue Name *HLGuard* besser. Weil *CS*-Spieler mit Valves eigener Lösung *VAC* nie wirklich zufrieden waren, erfreut sich *HLGuard* ziemlicher Beliebtheit. Es deckt die übliche Palette ab, erkennt zum Beispiel Wallhacks und auch kleinere Tricks, wie übernatürlich hohe Feuerraten. Diese erzielen Trickser ja nicht nur durch Cheats, sondern auch, weil sie das Mausrad als Feuertaste nutzten.

Info: www.thezproject.org/projects.php?pid=1

ESL AEQUITAS

Die Electronic Sports League (ESL) setzt auf ein anderes Pferd, um Ligaspiele cheatfrei zu machen. *Aequitas* ist kein Anti-Cheat-Programm, sondern eher ein Beobachtungs-Werkzeug. Während eines Matches macht das Programm eine Menge Screenshots der teilnehmenden Clients und packt diese zusammen mit den entsprechenden Config-Dateien in ein Archiv. Zusätzlich liest es die Prozessinformationen und Systemkonfigurationen aus und sendet sie verschlüsselt an die ESL. Momentan ist *Aequitas* noch auf *Steam* basierte Spiele beschränkt. Im Laufe der Zeit soll sich das laut ESL ändern. Da *Aequitas* lediglich überwacht, lässt es sich parallel zu Anti-Cheat-Software wie beispielsweise *VAC* betreiben. Doppelt hält eben besser.

Info: www.esl-europe.net/de/faq/aequitas

RUNDUM VERSICHERT?

Zuallererst sollte man sich im Klaren sein, dass es immer Cheats gibt, die kein Programm erkennt. Schließlich sind die Cheat-Bastler eifrig bei der Sache und bringen dauernd neue Hacks in Umlauf. Das ist mit Computerviren zu vergleichen, die auch immer raffinierter ausfallen. Virenscanner haben nur eine Chance, wenn Herrchen sie kontinuierlich aktualisiert. Verlassen Sie sich also nicht ausschließlich auf die Software. Wie sagte Jürgen Wintermantel-Menze von Counter-Strike.de so schön? „Am besten kombiniert mit aufmerksamen Server-Admins!"

Ahmet Iscitürk

Das Gute hat gesiegt!

Wenn es nach unserer Online-Umfrage geht, gibt es auf dieser Welt nur Gutmenschen.

„Haben Sie schon mal bei einem Mehrspieler-Match gecheatet?", lautete unsere Umfrage auf www.pcaction.de. Das Ergebnis überraschte uns ehrlich gesagt nicht ...

Ja! Sogar regelmäßig und ich gebe es gern zu.	0 %
Ja, aber nur um es kurz mal auszuprobieren!	0 %
Nein, denn ich habe Angst, erwischt zu werden!	0 %
Nein, denn Cheater sind das Letzte!	100 %

Wir haben es eben immer schon gewußt: PC ACTION-Leser sind wahre Engel und ehrliche, anständige Menschen. Heldenhafte Patrioten wie Chuck Norris und Steven Seagal! Unsere Leser würden sich lieber beide Hände abhacken lassen, als zu cheaten. Aber Moment mal ... haben die Teilnehmer der Umfrage vielleicht geflunkert? Entsprächen solche Umfrageergebnisse der Wirklichkeit, dann wäre zum Beispiel McDonald's pleite, denn da geht ja auch keiner hin – zumindest laut Umfragen. Also haben wir direkt mit Spielern gesprochen. Nachdem wir ihnen garantierten, dass sie anonym bleiben, sah die Sache ein wenig anders aus. Mindestens 80% aller Zocker haben schon mal in einem Mehrspieler-Match geschummelt. Der größte Teil aus Neugierde. Einfach um solche Programme mal ausprobiert zu haben. Einige wenige gaben zu, regelmäßig mit Fake-Accounts auf ungesicherten Servern den Mega-Cheater raushängen zu lassen. Das Böse steckt eben in uns allen!

Mousesports ist der beliebteste *Counter-Strike*-Clan. Quasi die PC ACTION unter den Clans. Hier zu sehen (von links): Franz „Gore" Burghardt, Michael „Papst" Schmidt, Ola „Element" Moum, Roman „Roman" Reinhardt und Christian „Blizzard" Chmiel.



»Heute Nacht will ich mal oben liegen!«

Angriff der Clan-Krieger!

PC ACTION und Counter-Strike.de wollten es wissen: Welches sind DIE BELIEBTESTEN COUNTER-STRIKE-CLANS? 6.550 Freaks haben abgestimmt. Hier das Ergebnis!

Das musste einfach mal sein! So viele gute Clans, so viele Turniere, in denen sich die Mädels und Jungs miteinander messen. Uns interessierte jedoch nicht nur, wer die Besten sind, sondern vor allem, welcher Clan der Beliebteste ist. Mit 14,41 % der Stimmen konnte sich das Team Mousesports an die Spitze setzen, dich gefolgt von SK Gaming. Dritter Sieger ist ID Gaming, die immerhin 554 Stimmen einheimsten. Die Gelegenheit wollten wir natürlich gleich mal nutzen, einige der Teams näher vorzustellen. Statt alle 40 Clans mit einem Mini-Schnipsel zu ehren, haben wir uns sechs Teams ausgesucht und ein wenig nachgebohrt, Steckbriefe erstellt und so ein Zeugs. Wir waren gespannt, doch am Ende des Tages blieb eigentlich nur eine ultimative Wahrheit: Niemals wollen wir gegen diese Meister der gepflegten Ballerei antreten. Wir würden zerquetscht wie kleine Hundewelpen, die sich wimmernd am Boden wälzen! Die Shooter-Götter machten uns unsere eigene Sterblichkeit bewusst ...

Ahmet Iscitürk

Die besten virtuellen Krieger!

Counter-Strike.de fragte mit PC ACTION nach der beliebtesten *CS*-Mannschaft. 40 Teams erhielten 6.550 Stimmen. Hier das Resultat.

TEAM	STIMMEN	PLATZIERUNG
Mousesports	944	SIEGER
SK Gaming	735	2. Platz
ID Gaming	554	3. Platz
mTw	457	4. Platz
compLexity	407	5. Platz
a-Losers	364	6. Platz
Ninjas in Pyjamas	319	7. Platz
seven	305	8. Platz
Alternate aTTax	290	9. Platz
fnatic	280	10. Platz
Team64	270	11. Platz
Team 3D	217	12. Platz
NoA	177	13. Platz
digitalMind	172	14. Platz
4Kings	126	15. Platz
Lunatic Hai	112	16. Platz
Champions eSports Association	112	16. Platz
Against all Authority	88	18. Platz
Virtus.pro	77	19. Platz
Team Speedlink	75	20. Platz
Begrip Gaming	56	21. Platz
idle.ee	44	22. Platz
wNv	39	23. Platz
Team Pentagram	35	24. Platz
astralis	31	25. Platz
ultimate	31	25. Platz
mibr	27	27. Platz
g3x	22	28. Platz
United5	21	29. Platz
x6tence	21	29. Platz
Team EG	20	31. Platz
Serious Gaming	20	31. Platz
Catch Gamer	19	33. Platz
Team man1a	14	34. Platz
CSKA	14	34. Platz
Team Rival	13	36. Platz
project_kr	13	36. Platz
Hostile Records	12	38. Platz
GoodGame	10	39. Platz
alltherage	7	40. Platz
STIMMEN GESAMT	6.550	

Mousesports

Mousesports entsprang Anfang 2002 dem aufstrebenden Berliner *CS*-Team Mystical Lambda. Da man damals schon das Potenzial des Teams erkannte, löste man sich bald vom Namen Mystical Lambda und entschloß sich, einen eigenen Clan zu gründen. Mousesports war geboren und blickte nimmer zurück. Im gleichen Jahr gingen die Jungs eine Verbindung mit der Freaks4U GmbH ein, die die organisatorischen Angelegenheiten übernahm. Mittlerweile ist Mousesports der erfolgreichste Clan Deutschlands und gehört weltweit zu den absoluten Topadressen im E-Sport.

Steckbrief

SEIT WANN SEID IHR DABEI?
Clangründung: 24.März 2002
Geschichte des Clans:
http://mouz.clanserver4u.de/deutsch/infotime/history

EURE HOMEPAGE-URL?
www.mousesports.com

WIE VIELE MITGLIEDER?
Rund 85 Mitglieder aus allen Sparten. Zum Beispiel *Counter Strike, Warcraft 3, Quake 4, Unreal Tournament, Fifa 2006, Need for Speed: Most Wanted*, Management, Organisation, Redaktion und so weiter.

GESPIELTE LIGEN?
Ligen: ESL Pro Series Season 1-8, Netzstatt Gaming League, ESBL und viele mehr!
Turniere: CPL Summer 2004, CPL Winter 2004, CPL Barcelona 2005, CPL Summer 2005, CPL Winter 2005, ESWC 2003 / 2004 / 2005, WCG 2002 / 2005.

EURE GRÖSSTEN ERFOLGE?
Viermaliger Meister in der ESL Pro Series (Rekordmeister), dreimaliger Sieger der NGL (Finals 1+2+4), 1. Platz CPL Barcelona, 3. Platz ESWC 2005.
Die wichtigsten Erfolge haben wir unter folgender URL zusammen gefasst:
http://mouz.clanserver4u.de/deutsch/infotime/awards

EURE GRÖSSTE NIEDERLAGE?
Das ESWC 2005 Halbfinale gegen SK.Dänemark. Ergebnis: 12:16.

WELCHES IST EUER LIEBLINGSTURNIER?
CPL und ESWC.

»Guckt mal, meiner ist ganz blau angelaufen. Da fiel mir gestern der WCG-Pokal drauf.«

Gegenseitiges Anspornen ist vor jeder Auseinandersetzung sehr wichtig. Betatschen gehört zum Geschäft!

WAS WAR DAS UNGLAUBLICHSTE, DAS EUCH JE AUF EINEM TURNIER WIDERFAHREN IST?
Cyberxgames!

CS 1.6 VS. CS: SOURCE – WAS IST BESSER?
Ganz klar *CS 1.6*.

DURCHSCHNITTLICHE TRAININGSDAUER PRO TAG?
Vier Stunden, sechsmal die Woche.

EUER TEAMMOTTO?
Flieg wie ein Schmetterling, steche wie eine Biene.

KÖNNT IHR MIT EUREM HOBBY EIGENTLICH KOHLE VERDIENEN?
Es ist ein guter Nebenjob als Schüler, beziehungsweise Student.

WENN WIR NICHT ZOCKEN WÜRDEN, DANN ...
... hätten wir mehr Freizeit, die wir in ein anderes Hobby investieren würden.

EURE DREI LIEBLINGSSPIELE?
CS 1.6, Defense of the Ancients, WoW

WEN WÜRDET IHR GERN MAL BESIEGEN?
Das chinesische Topteam WNV.

HAND AUFS HERZ: WIE VIELE VON EUCH WOHNEN NOCH BEI DEN ELTERN?
Bis auf den 19-jährigen fleks (Martin Wehrmann) wohnen alle schon in ihrer eigenen Wohnung.



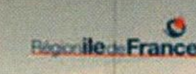
Dass mousesports eine große Numer sind, beweisen die vielen Sponsorennamen auf den T-Shirts.

»Rostfrei: Menschenkette.«

»Hurra, wir haben einen Mixer gewonnen!«

Wie hier Pokale zu gewinnen, ist für mousesport fast schon Routine.









Die Spieler von mousesports auf einer Pressekonferenz beim Electronic Sports Wold Cup.

»Sorry, aber Du singst wie mein Arsch. Aus dir wird nie ein Star, so wahr ich Bohlen heiße!«

In Zusammenarbeit mit:



SK Gaming

SK-Gaming wurde im Jahr 1997 in Oberhausen als Quakeworld-Clan mit dem Namen Schroet Kommando gegründet. In den zurückliegenden neun Jahren hat sich eine Menge verändert. Der Clan hat 45 Spieler weltweit unter Vertrag. Im Jahr 2000 wurden die ersten Sponsorenverträge abgeschlossen. Intel ist seitdem der Hauptsponsor des Teams. Hinzugekommen sind zum Beispiel Ati, Sennheiser oder Razer. SK-Gaming war der erste Clan, der Spieler vertraglich mit Gehältern an sich band. Gemeinsam mit den Partnern wurden Produkte speziell für Spieler entwickelt, zum Beispiel Mäuse und Headsets. Der Clan gewann in den letzten neun Jahren nahezu jedes Turnier und hat die wohl größte Titelsammlung weltweit.



SK Gaming kassierte hier von der CPL 15.000 Dollar Siegprämie.

»Für das *Brokeback Mountain*-Casting kaufte er sich extra einen Hut.«

©Andy Arato

Steckbrief

SEIT WANN SEID IHR DABEI?
Der Clan SK-Gamimg wurde im Jahr 1997 in Oberhausen gegründet. Heute ist er in Köln und Stockholm ansässig.

EURE HOMEPAGE-URL?
www.sk-gaming.com

WIE VIELE MITGLIEDER?
Insgesamt haben wir 45 Spieler und 25 Organisatoren bei SK-Gaming. Der Großteil ist vertraglich an das Team gebunden. Die einzelnen Namen ersparen wir euch hier, die sind auf der Website unter dem Menüpunkt Team einsehbar.

GESPIELTE LIGEN?
In Deutschland liegt der Fokus auf der ESL Pro Series. International sind für uns vor allem die CPL Events von Bedeutung, gefolgt vom ESWC und den WCG. Natürlich spielen wir auch alle anderen Ligen, sofern es sich zeit- und trainingstechnisch einbinden lässt.

EURE GRÖSSTEN ERFOLGE?
Das Jahr 2003, als unser schwedisches *CS*-Team alle CPL Turniere und die WCG gewann. In diesem Jahr waren wir unschlagbar. Aber auch im letzten Jahr haben wir mit den Siegen bei der CPL Summer und Winter wieder Maßstäbe gesetzt. Stolz sind wir auch auf den WCG Titel für Styla in FIFA und die vier Meistertitel in der ESL Pro Series in *Warcraft 3* durch Miou.

EURE GRÖSSTE NIEDERLAGE?
Gibt es nicht. Wenn wir verlieren, dann war der Gegner besser und hat es auch verdient.

WELCHES IST EUER LIEBLINGSTURNIER?
CPL Winter 2005. Beeindruckendes Teilnehmerfeld, alle Großen waren vor Ort und wir haben sie alle geschlagen. Darauf sind wir sehr stolz.

WAS WAR DAS UNGLAUBLICHSTE, DAS EUCH JE AUF EINEM TURNIER WIDERFAHREN IST?
Der Sieg von Miou auf den letzten ESL Pro Series Finals. Eigentlich haben wir nicht damit gerechnet, er kam aus dem Lower Bracket und benötigte zwei BO3s gegen Spell. Er hat es mit einfach unglaublichen Spielen geschafft. Selten hat mich ein Sieg so sehr leiden und jubeln lassen wie dieser.

CS 1.6 VS. CS: SOURCE – WAS IST BESSER?
Keine Frage: *1.6*

DURCHSCHNITTLICHE TRAININGSDAUER PRO TAG?
Je nach Spieler/Squad und Dauer bis zum nächsten Turnier unterschiedlich. Zwischen zwei und acht Stunden ist alles drin.

EUER TEAMMOTTO?
Gaming is believing!

KÖNNT IHR MIT EUREM HOBBY EIGENTLICH KOHLE VERDIENEN?
Ja, unsere Spieler verdienen Geld.

WENN WIR NICHT ZOCKEN WÜRDEN, DANN ...
... würden wir uns sicher auf eine andere Art und Weise mit anderen messen, ob im Fussball, Tennis oder Golf, völlig egal. Competition, Competition, Competition!

EURE DREI LIEBLINGSSPIELE?
CS 1.6, Quake 3, Warcraft 3

WEN WÜRDET IHR GERN MAL BESIEGEN?
FC Chelsea im Fussball

HAND AUFS HERZ: WIE VIELE VON EUCH WOHNEN NOCH BEI DEN ELTERN?
70% der Spieler

Christer „fisker" Eriksson. 21 Jahre alt und in Schweden beheimatet.

»Alter Schwede! Oh, doch nicht. Der ist ja erst 21.«

»Zahnspange verrutscht.«

Mattias „Snajdan" Andersen. 20 Jahre alt und ebenfalls in Schweden unterwegs.

Michael „ahl" Korduner. 22 Jahre alt – und raten Sie mal, wo er herkommt. Jawoll, Schweden!

»Dieses Spiel widme ich meinem Regal Ivar.«

»Theo Huxtable ist sauer auf seinen Dad. Nächste Woche in *Die Cosby-Show*!«

Abdisamad „SpawN" Mohamed: Sie werden es nicht glauben, aber er kommt auch aus Schweden.

Christian „vilden" Lidström. 21 Jahre und ebenfalls im Land der Elche und Einweg-Möbel zu Hause.

»Oh mein Gott! Hoffentlich finden die nicht die nackten Weiber auf meinem Desktop!«

Hol dir das Profi-Werkzeug!

In Zusammenarbeit mit SK Gaming verlosen wir drei Zockersets. Der Clou: Die Teile gehören zur exklusiven SK-Gaming-Edition.

1. PREIS
- Sennheiser PC 160 SK-Gaming Edition
- Razer Copperhead SK-Gaming Edition
- Steelpad S&S SK-Gaming Edition
- Insider Gutschein für insgesamt sechs Monate

2. PREIS
- Sennheiser PC 160 SK-Gaming Edition
- Steelpad S&S SK-Gaming Edition
- Insider Gutschein für insgesamt drei Monate

3. PREIS
- Steelpad S&S SK-Gaming Edition
- Insider Gutschein für einen Monat

Um eines der drei Sets zu gewinnen, beantworten Sie einfach folgende Frage:

Welcher Spieler des Teams SK-Gaming konnte sich in den letzten vier Saisons die ESL Pro Series-Krone in *Warcraft 3* sichern?

A) Daniel Holthuis aka SK.Miou
B) Graf Klötus von Fucking aka Schnurzel
C) Joachim Hesse aka Schweinesack

Schicken Sie einfach eine Postkarte an: COMPUTEC MEDIA AG, PC ACTION, Kennwort: „SK GAMING", Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth. Oder senden Sie eine E-Mail mit obigem Kennwort an gewinnspiel@pcaction.de.



»Rechts im Bild: Super-Ritchie kann sogar *CS* spielen.«

ID Gaming treten in speziell angefertigten Clan-Klamotten bei Turnieren an.

ID Gaming

ID Gaming besteht seit dem Jahr 2001. Die deutsche *CS*-Riege besteht aus acht Mitgliedern und gehört zu den erfolgreichsten deutschen Clans. So haben die Jungs erst am 27. April wieder bewiesen, was sie drauf haben. Auf dem ESBL-Turnier holten sie den zweiten Platz im 5-on-5, nur Mousesports war besser. Aber *Counter-Strike* ist nicht alles. Auch in anderen Spielen hat ID Gaming schon richtig abgeräumt. Im europäischen *Day of Defeat*-Top-Ten-Ranking belegt ID Gaming den dritten Platz. Beim *Warcraft 3* 1-on-1 der ESL Premier League reichte es immerhin für eine Platzierung an fünfter Stelle. Weiter so!

Steckbrief

SEIT WANN SEID IHR DABEI?
Den Clan ID Gaming gibt es seit 2001, im Jahre 2005 konnten nach enormen claninternen strukturellen Veränderungen einige Top-Teams für ID gewonnen werden. CS.de spielt seit Anfang Oktober 2005 unter der Flagge von ID Gaming und ist derzeit eines der erfolgreichsten deutschen *Counter-Strike*-Teams.

EURE HOMEPAGE-URL?
www.ID-Gaming.net

WIE VIELE MITGLIEDER?
ID-Deutschland besteht derzeit aus acht Mitgliedern, die sich wie folgt aufteilen:
Sven „Ferwoehner" Jakat – Team-Manager
Marcel „marcel" Büttel – Orga
Christoph „chrizzo" Krämer – Team-Captain
Bastian „b4d" Gaffron – Spieler
Bodo „Bodo" Sbrzesny – Spieler
Gerhard „gerdi" Grimm – Spieler
Robin „scAnsi" Knoch – Spieler
Jens „Highelf" Breuning – Spieler

GESPIELTE LIGEN?
National: Electronic Pro Series VIII (EPS)
1. E-Sports Bundesliga Season I (ESBL)
International: Suicide Gaming League (SGL)

EURE GRÖSSTEN ERFOLGE?
ESWC National Finals, EPS Direktaufstieg, Winter Northcon 2005.

EURE GRÖSSTE NIEDERLAGE?
Niederlage von Eduard „eddy" Schmidt durch Fehlentscheidung der Electronic Sports League im Jahre 2005. Er wurde gesperrt wegen angeblichen Cheatens, obwohl er clean war. Seine Schuld wurde nie bewiesen, seine Unschuld hingegen schon!

WELCHES IST EUER LIEBLINGSTURNIER?
Die World Cyber Games (WCG) sind vor allem aufgrund ihres hohen Stellenwertes in der Szene ein ganz besonderes Turnier. Wir freuen uns darauf, im September daran teilzunehmen.

WAS WAR DAS UNGLAUBLICHSTE, DAS EUCH JE AUF EINEM TURNIER WIDERFAHREN IST?
ID Bodo: Auf der CPL Cannes brauchte ich vier PCs für ein Spiel, da alle nacheinander den Geist aufgaben ...

CS 1.6 VS. CS: SOURCE – WAS IST BESSER?
Doofe Frage! *1.6* natürlich, sonst würden wir schließlich *Source* spielen. Glaube kaum, dass auch nur ein Mensch eine andere Antwort geben würde. Die Akzeptanz der Szene zu *CS: Source* fehlt einfach und auch wir haben nicht vor, uns darauf umzustellen.

DURCHSCHNITTLICHE TRAININGSDAUER PRO TAG?
Das Team rund um Team-Kapitän Christoph „chrizzo" Krämer trainiert hart, um zu den Besten zu zählen. Eine tägliche Trainingsdauer von vier bis fünf Stunden ist ganz normal.

EUER TEAMMOTTO?
ID Gaming – playing your visions!

KÖNNT IHR MIT EUREM HOBBY EIGENTLICH KOHLE VERDIENEN?
Der E-Sport steckt in Deutschland im Vergleich zu Asien noch in den Kinderschuhen. Für uns ist und bleibt das Spielen von *Counter-Strike* ein Hobby, natürlich mit dem positiven Nebeneffekt, ab und an mal etwas Kleingeld dazu verdienen zu können. Reich wird es uns sicherlich nicht machen und seine Schulausbildung wird deswegen auch keiner von uns abbrechen.

WENN WIR NICHT ZOCKEN WÜRDEN, DANN ...
... säße das Team auf dem friedlichen, ruhig gelegenen, ländlichen ID-Bauernhof im Stall und würde Kühe melken und dem Gras beim Wachsen zusehen.

EURE DREI LIEBLINGSSPIELE?
Quake 3, World of Warcraft, Poker (online & offline)

WEN WÜRDET IHR GERN MAL BESIEGEN?
Uns ist egal, gegen wen wir spielen. Natürlich will man am Ende ganz oben stehen, komme was wolle. Wir tolerieren jeden Gegner, ob wir ihn respektieren, ist eine andere Frage.

HAND AUFS HERZ: WIE VIELE VON EUCH WOHNEN NOCH BEI DEN ELTERN?
Alle natürlich! Hotel Mama ist und bleibt einfach das komfortabelste, was der Wohnungsmarkt zu bieten hat.

»Nur einer von ihnen hatte eine weiße Weste.«



Bei Siegerehrungen etwas glücklicher zu schauen, sollte ID Gaming noch üben.

»Warum ich mit einem Röhrenmonitor spiele? Weil ich Drogen wie LCD nicht unterstütze.«

Viele Spielprofis schwören weiterhin auf Röhrenmonitore, weil da auch bei schnellsten Bewegungen nichts verwischt. Die alte Schule ist Trumpf!



»Gott sprach: „Es werde Licht!" Die *CS*ler sprachen: „Mach wieder aus, du Depp!"«

Nicht jedes Turnier wirkt glamourös und gestylt. Die Hauptsache ist, dass Rechner und Netzwerk rund um die Uhr funktionieren.

Über Kopfhörer bekommen die Spieler vom Teamleiter Anweisungen.

»Da kommt man mit dem Staubsauger immer so schlecht hin: Geheimratsecken.«

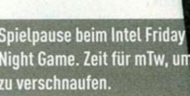
»Bei der französischen Wand im Hintergrund hat man die Löcher mit Postern abgedeckt.«

Die Turnierecke von mTw. Für rund drei Jahre sponsorte übrigens PC ACTION das Team. Bis uns das Geld ausging.

mTw

Wahnsinn: mTw sind bereits seit 1998 am Start. Der Clan war mehrfach deutscher Meister, Europameister und Vizemeister bei den World Cyber Games. mTw hat zurzeit über 30 aktive Spieler. Fünf verschiedene Teams, so genannte Squads, kämpfen in Spielen wie *FIFA 2005, Counter-Strike, Warcraft 3, Quake 4* und *Halo 2* um nationale und internationale Titel. Im Jahr 2000 gab mTw als einer der ersten Clans weltweit eine Partnerschaft in Form von Sponsoring bekannt: mTw kooperierte knapp drei Jahre mit PC ACTION und erhielt somit als einer der ersten Clans finanzielle Unterstützung. Dank dieser Partnerschaft begann der E-Sport in Deutschland erst wirklich salonfähig zu werden, sagt man.




Spielpause beim Intel Friday Night Game. Zeit für mTw, um zu verschnaufen.

Steckbrief

SEIT WANN SEID IHR DABEI?
mTw wurde 1998 gegründet.

EURE HOMEPAGE-URL?
www.mymtw.com

WIE VIELE MITGLIEDER?
Sieben Mitglieder (*CS*)

GESPIELTE LIGEN?
ESL Pro Series, Clanbase Eurocup, ESL CSCL.

EURE GRÖSSTEN ERFOLGE?
EPS Season 2: Erster Platz
EPS Season 1 und 7: Zweiter Platz
CSCL Season 3: Dritter Platz
Eurocup 5: Erster Platz
Eurocup 6: Zweiter Platz

EURE GRÖSSTE NIEDERLAGE?
Jede Niederlage schmerzt, aber sie macht auch stärker.

WELCHES IST EUER LIEBLINGSTURNIER?
Jedes große internationale Turnier ist immer ein Erlebnis für die Teilnehmer und auch für die Zuschauer. Unsere persönlichen Lieblingsturniere sind die CPL, Cyberathlete Professional League, ESWC und der Electronic Sports World Cup. Bei beiden Turnieren geht es immer um ein Preisgeld von mehreren 100.000 Euro, was ein erstklassiges Turnier mit den besten Teams der Welt garantiert.

WAS WAR DAS UNGLAUBLICHSTE, DAS EUCH JE AUF EINEM TURNIER WIDERFAHREN IST?
Markus „gladiator" Höffe: Eines ist ausgefallen, nachdem wir etliche Stunden gefahren sind.
Thomas „uLTi" Teissl: Einmal ging das Netzwerk bis Samstagabend nicht!
Roman „roman" Ausserdorfer: die ESWC in Paris. Das Turnier fand im Louvre statt, dem berühmten Kunstmuseum, was schon echt beeindruckend war.

CS 1.6 VS. CS: SOURCE – WAS IST BESSER?
Es kommt drauf an, von welchem Standpunkt man beide Spiele betrachtet. *CS: Source* ist halt einfach neuer, von der Grafik her sehr gut, aber das Spiel an sich hat den Nachteil, dass es nicht so wettbewerbsgeeignet ist wie *CS 1.6*. Deshalb fällt die Wahl klar auf *CS 1.6* und die großen Turniere weltweit setzen auch nach wie vor darauf.

DURCHSCHNITTLICHE TRAININGSDAUER PRO TAG?
Dreieinhalb Stunden!

EUER TEAMMOTTO?
Haben wir keines, aber dafür jede Menge lustiger Sprüche auf Lager.

KÖNNT IHR MIT EUREM HOBBY EIGENTLICH KOHLE VERDIENEN?
E-Sport hat sich über die letzten Jahre rasant entwickelt und mittlerweile verdienen die besten Teams der Welt richtig viel Geld. Leben können davon aber nur die Wenigsten, denn es gibt weltweit nur eine Hand voll Teams, die ihren Spielern soviel Gehalt bieten, dass sie davon leben könnten. Mit unserem monatlichen Gehalt und den Siegprämien kommt schon eine Menge Geld zusammen.

WENN WIR NICHT ZOCKEN WÜRDEN, DANN ...
... hätten wir uns alle womöglich nie kennen gelernt, denn durch das Spielen lernt man immer neue Leute kennen und schließt Freundschaften.

EURE DREI LIEBLINGSSPIELE?
CS 1.6, WoW, Warcraft 3

WEN WÜRDET IHR GERN MAL BESIEGEN?
Complexity!

HAND AUFS HERZ: WIE VIELE VON EUCH WOHNEN NOCH BEI DEN ELTERN?
Roman und Jens.

Attax CS.Female

Gut, eigentlich wurde ja für die Buben von Alternate Attax abgestimmt, aber wir haben uns aus einem bestimmten Grund dazu entschlossen, auch etwas zu den Attax-Mädels zu bringen. Nicht weil es sich dabei um echte Schnecken handelt, denn wir sind ja keine Sexisten. Nein, die Damen haben sich die Ehre verdient, weil sie bisher ungeschlagen sind. Wer also rummault und dauernd behauptet, *CS*-Spielerinnen bekommen nur aufgrund ihrer weiblichen Rundungen so viel Beachtung, liegt falsch. Zwar gibt es das Team an sich erst seit 2005, doch einige der Damen machen bereits seit der Veröffentlichung der ersten *CS*-Beta-Version die Server unsicher. Frauen mögen schlechter Auto fahren und Cellulite (Wir sind böse!) bekommen, doch es dürfte nicht lange dauern, bis die *CS*-Spielerinnen auch den besten Jungs das Wasser reichen können.

Der Beweis: *CS*-Spieler sind nicht alle hässlich und fett.

Steckbrief

SEIT WANN SEID IHR DABEI?
Das Frauen-Team des Alternate Attax Clans wurde erstmals Dezember 2005 vorgestellt. Die einzelnen Spielerinnen sind jedoch schon länger in der *CS*-Szene aktiv. Manche sogar seit der ersten Beta.

EURE HOMEPAGE-URL?
www.ALTERNATE-aTTaX.de

WIE VIELE MITGLIEDER?
Unser Ladies-Team besteht aus sechs Mitgliedern.

GESPIELTE LIGEN?
Viele! Darunter zwei Sisters United Opening Cups mit internationaler Beteiligung, wo wir gegen Teams wie zum Beispiel Eyeballers.Female (Schweden), Fainted (Norwegen) und China Numen Ladies (Frankreich) antreten mussten. In der Sisters League befindet sich unser Team vor dem letzten Spieltag uneinholbar auf Platz 1. Auch in der größten deutschen Online-Liga, der ESL, schlägt sich unser Female Team mit großem Erfolg. Der im Januar gestartete Ladies Cup wurde durchgängig dominiert. Selbst die Damen aus dem Hause catz mussten sich mit 26:04 sehr deutlich geschlagen geben.

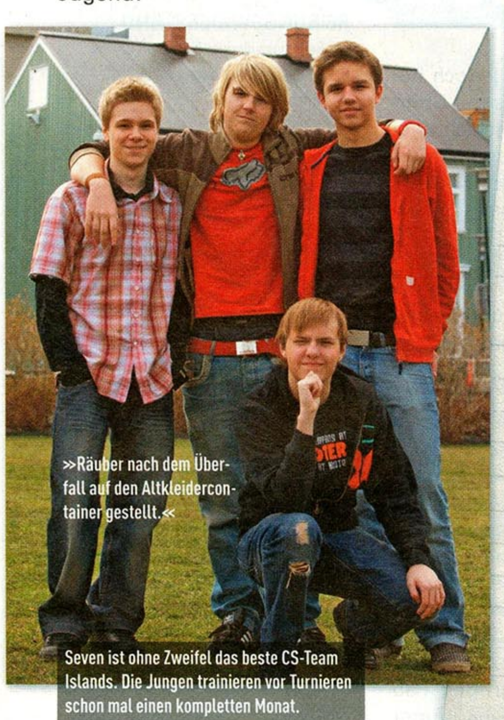
EURE GRÖSSTEN ERFOLGE?
Unseren größten Erfolg konnten wir auf der schwedischen Lan Optihack feiern, die zugleich unser erstes großes Event war. Damals waren wir international noch nicht bekannt, dennoch konnten wir Teams wie all4one, die amtierende Weltmeisterinnen und Les Seules weit hinter uns lassen.

EURE GRÖSSTE NIEDERLAGE?
Bisher wurden alle Spiele gegen die weibliche Konkurrenz gewonnen. Von daher gibt es noch keine Niederlagen und das soll auch möglichst lange so bleiben.

WELCHES IST EUER LIEBLINGSTURNIER?
Der Electronic Sports World Cup steht für uns dieses Jahr definitiv im Mittelpunkt. Jeder E-Sportler sollte wenigstens einmal an diesem Event teilgenommen haben.

Seven

Wir gestehen: Wir wissen absolut nix von Island. Na ja, wir wissen auf jeden Fall, dass der Clan Seven von dort stammt, aber das war es dann wirklich schon. Die Jungs werden in ihrer Heimat gefeiert wie echte Stars, können kaum die Straße überqueren, ohne dass man sie bejubelt, hat uns deren Anführer Andri Gunnarson gesteckt. Jetzt, wo wir erfuhren, dass die Einwohneranzahl von Island bei gerade mal 300.000 Leutchen liegt, klingt das gar nicht mal so unglaublich. Andri gibt zu, dass er noch vor drei Jahren ein richtig mieser *CS*-Spieler war, doch jetzt fürchtet man ihn weltweit. Nie aufgeben, meint der Gute. Ein echtes Vorbild für die Jugend!



»Räuber nach dem Überfall auf den Altkleidercontainer gestellt.«

Seven ist ohne Zweifel das beste CS-Team Islands. Die Jungen trainieren vor Turnieren schon mal einen kompletten Monat.

Steckbrief

»Du wirst jetzt sofort unser Erbrochenes da auf dem Teller essen, Brillenschlange!«

Andri Gunnarson (links) hält sich für einen der coolsten Typen Islands. *Counter-Strike* spielen kann er auf jeden Fall.

SEIT WANN SEID IHR DABEI?
In seiner jetzigen Form besteht Seven seit November 2004.

EURE HOMEPAGE-URL?
www.seven.is

WIE VIELE MITGLIEDER?
Momentan sind wir acht Mitglieder.

GESPIELTE LIGEN?
Wir nehmen regelmäßig an drei Ligen teil. Die isländische Deildin findet dieses Jahr zum fünften Mal statt, die letzten vier Turniere haben wir bereits siegreich absolviert. Der Eurocup und die SGL Euro sind ebenfalls sehr wichtig.

EURE GRÖSSTEN ERFOLGE?
Im Gegensatz zu anderen großen Teams haben wir erst einige isländische Titel eingesackt. In Island ist nicht gerade die Hölle los, was E-Sport-Events betrifft. Mit unserem neuen Manager Jensens Bothus dürfte sich das aber bald ändern. Wir hatten bisher nicht genug Geld, um zu großen Events zu reisen.

EURE GRÖSSTE NIEDERLAGE?
Nichts Spezielles. Am schlimmsten ist es, wenn man nicht ordentlich vorbereitet ist, finde ich.

WELCHES IST EUER LIEBLINGSTURNIER?
Definitiv die World E-Sports Games (WEG). Da lebt man dann zwei Wochen in Korea oder China und spielt live im nationalen Fernsehen.

WAS WAR DAS UNGLAUBLICHSTE, DAS EUCH JE AUF EINEM TURNIER WIDERFAHREN IST?
Auch hier gibt es nichts Spezielles zu berichten, befürchte ich leider. Wir hatten immer viel Spaß, egal ob auf großen oder kleinen Turnieren. Wir haben unseren Anteil an schönen und weniger schönen Augenblicken gehabt.

CS 1.6 VS. CS: SOURCE – WAS IST BESSER?
Natürlich *CS 1.6* und die Antwort werden wohl 90% aller Befragten in petto haben.

DURCHSCHNITTLICHE TRAININGSDAUER PRO TAG?
In der Regel vier Stunden täglich, aber vor wichtigen Turnieren gehen wir schon mal für einen Monat in so genannte Bootcamps und trainieren richtig hart.

EUER TEAMMOTTO?
Kreuze niemals unvorbereitet auf!

KÖNNT IHR MIT EUREM HOBBY EIGENTLICH KOHLE VERDIENEN?
Wie bereits erwähnt, ist die E-Sport-Szene Islands zu vernachlässigen. Einmal haben wir fünf Drucker gewonnen, aber da waren die Tintenpatronen teurer als die Geräte, weswegen es ja letztlich doch ein Draufzahlgeschäft wahr. Doch die Zukunft sieht rosig aus und wir sind sicher, dass die Jahre 2006 und 2007 auch finanzielle Erfolge mit sich bringen.

WENN WIR NICHT ZOCKEN WÜRDEN, DANN ...
... wären wir bessere Schüler!

EURE DREI LIEBLINGSSPIELE?
CS 1.6, Devil May Cry, Pro Evolution Soccer

WEN WÜRDET IHR GERN MAL BESIEGEN?
Es gibt so viele erstklassige Teams da draußen. Wenn wir uns wirklich für ein Team entscheiden müssten, dann wäre das Mousesports. Das wäre cool!

HAND AUFS HERZ: WIE VIELE VON EUCH WOHNEN NOCH BEI DEN ELTERN?
Eigentlich alle.

WAS WAR DAS UNGLAUBLICHSTE, DAS EUCH JE AUF EINEM TURNIER WIDERFAHREN IST?
Das Unglaubliche am Optihack-Event war, dass wir auf dem Weg ins Finale gefühlt haben, dass dies unser Event ist, dass uns den Sieg keiner mehr nehmen kann. Es ist schwer, dieses Gefühl zu beschreiben.

CS 1.6 VS. CS: SOURCE – WAS IST BESSER?
Die Frage, was uns persönlich lieber ist, passt eher: *Counter-Strike 1.6*!

DURCHSCHNITTLICHE TRAININGSDAUER PRO TAG?
Unser Training beschränkt sich auf drei Tage die Woche, wobei wir durchschnittlich drei bis vier Stunden trainieren.

EUER TEAMMOTTO?
Langsam setzt sich das Motto des männlichen Attax-Teams auch bei uns durch und das lautet: Auf jetzt!

KÖNNT IHR MIT EUREM HOBBY EIGENTLICH KOHLE VERDIENEN?
Im Jahr 2005 konnten wir 3.000 € auf der Optihack, 1.000 € bei den deutschen Meisterschaften, 2.000 € auf der CPL Barcelona und etliche andere Preisgeldern ergattern. Aber mehr als ein zusätzliches Taschengeld ist es nicht.

WENN WIR NICHT ZOCKEN WÜRDEN, DANN ...
... würden wir uns nicht kennen und hätten somit einiges verpasst.

EURE DREI LIEBLINGSSPIELE?
CS 1.6, WoW, Trackmania

WEN WÜRDET IHR GERN MAL BESIEGEN?
Wir hätten gern eine Revanche gegen swan[5], die wir anno dazumal auf der CPL trafen.

HAND AUFS HERZ. WIE VIELE VON EUCH WOHNEN NOCH BEI DEN ELTERN?
Drei!



Klingt unglaublich, ist aber so: Diese Mädels wurden noch nie geschlagen. Auch nicht während eines Turniers. Von links: Nia, Crazygirl, Annika, Eve, Spyra und Redfox.

»Liebe Leser, so sehen Frauen aus.«



Die Wahl des passenden Mousepads ist abhängig davon, welcher Spielertyp Sie sind.

»Durchschlagender Erfolg: Mausefalle.«

Zur Unterlage der Nation

Es gibt sie in vielen Materialien, Formen und Farben: MOUSEPADS. Wir haben 24 getestet und verraten, welches Ihnen am besten liegt. Beim Kauf einer Unterlage für Ihren Nager sollten Sie nicht nur darauf achten, dass der Oberflächenwiderstand Ihrem Spielertyp entspricht. Sie müssen sich auch zwischen verschiedenen Materialien mit unterschiedlichen Vor- und Nachteilen entscheiden und auf die Padgröße achten, falls Sie eine niedrige Mausempfindlichkeit beim Spielen bevorzugen.

HARTPLASTIK VS. STOFF

Hartplastik-Pads sind robust und nutzen sich kaum ab. Ihre Oberflächen besitzen geringe bis sehr geringe Start- und Reibwiderstände und sind mit Spülmittel oder Silikon zu reinigen. Doch sie sind im Betrieb bis zu 3 Sone laut und reiben die Mausfüßchen mit ihrer harten und rauen Nutzfläche stark ab. Mit Stoff beschichtete Pads gehen schonender mit den Mausgleitflächen um. Die Geräuschentwicklung bei Mausbewegungen fällt mit 0,6 bis 0,8 Sone sehr gering aus, genauso wie der Start- und Reibwiderstand der Nutzfläche. Diese klebt auf einer flexiblen Anti-Rutsch-Schicht aus Schaumgummi, sodass sich das Pad zum Transport zusammenrollen lässt. Stoffpads nutzen sich allerdings schneller ab und sind nur trocken zu säubern. Das ist bei Pads mit einer Kunststoff-in-Stoff-Oberfläche anders. Der in den Stoff eingearbeitete Kunststoff erlaubt nicht nur eine Feuchtreinigung, er verringert auch die Abnutzung der Oberfläche. Die ist sehr glatt und bietet nur kaum Reibung. Das sorgt für eine angenehme Arbeitslautstärke von 1,1 bis 1,2 Sone.

BESCHICHTETE PADS UND EXOTEN

Alternativ sind Pads erhältlich, bei denen eine dünne, feinkörnige Hartplastik-Nutzfläche auf Metall, Gummi oder Schaumstoff geklebt ist. Der Start- und Reibwiderstand dieser Oberfläche ist sehr gering und sie ist feucht zu putzen. Im Betrieb sind die Pads mit 1,8 bis 4,2 Sone lauter als die Stoff-Pendants. Zu den Exoten zählen Pads aus Glas (Black Icemat Second Edition, Corepad Magna) oder Metall mit Fieberglasbeschichtung (Ulti Mat). Deren Nutzfläche fühlt sich angenehm kühl an, ihre Widerstände fallen jedoch höher aus als bei Pads mit Stoff- oder Hartplastikbeschichtung. Zusätzlich sind Glaspads nicht kompatibel mit allen Mäusen, wie unsere Matrix zeigt.

Vergleich: Materialien der Pads

Stoff auf Schaumgummi	Glas	Dünne Hartplastikschicht auf Schaumgummi
+ Geräuschentwicklung sehr niedrig + Start- und Reibwiderstände – Reinigung nur trocken – Abnutzung hoch	+ Sehr geringe Abnutzung + Oberfläche fühlt sich angenehm kühl an – Kompatibilitätsprobleme – Widerstände sind höher	+ Pads sind meist sehr flach + Geringe Abnutzung + Sehr geringe Start- und Reibwiderstände – Lautstärke
Kunststoff-in-Stoff auf Schaumgummi	**Komplett aus Hartplastik**	**Dünne Hartplastikschicht auf Metall**
+ Sehr geringe Start- und Reibwiderstände + Geringe Abnutzung + Betriebslautstärke ist niedrig	+ Pads sind robust und sehr gut zu reinigen + Geringe Abnutzung – Mausfüßchen nutzen schnell ab	+ Sehr geringe Start- und Reibwiderstände + Geringe Abnutzung – Störende Kanten am Rand – Lautstärke

WELCHER SPIELERTYP SIND SIE?

In Abhängigkeit von der Mausempfindlichkeit unterscheidet man drei verschiedene Spielertypen: Low-, Mid- und High-Sense-Spieler. Der „Low-Senser" spielt mit einer niedrigen Mausempfindlichkeit von 400 dpi oder zwecks höherer Genauigkeit mit 1.600 dpi bei deaktivierter Zeigerbeschleunigung und minimaler Zeigergeschwindigkeit. So muss er die Maus weiterbewegen, um sein Ziel auf dem Bildschirm zu erreichen. Dazu benötigt er entweder ein großes Pad oder er hebt die Maus immer wieder zur Korrektur an. Der Vorteil ist eine extrem genaue Bewegung einer Waffe beim Zielen. Im Gegenzug geht die Fortbewegung nur langsam vonstatten. In Spielen wie *Counter-Strike Source* oder *Battlefield 2* übernimmt er meist die Rolle des Taktikers und Snipers. Der High-Sense-Spielertyp verwendet dagegen eine sehr hohe Maussensitivität von 1.600 oder 2.000 dpi und legt mit dem Mauszeiger sehr große Strecken mit kurzen Mausbewegungen zurück: Er kann sich sehr schnell bewegen. Ein gravierender Nachteil: Die Bewegungen fallen teilweise unkontrolliert und deshalb ungenau aus. Der „High-Senser" kommt mit sehr kleinen Mousepads gut zurecht, da er seinen Nager nur aus dem Handgelenk heraus bewegt. Der Mid-Sense-Spieler wählt den goldenen Mittelweg aus Maus- und Zeigerbewegung und nutzt eine Unterlage mit Standardgröße. Eine mittlere Mausempfindlichkeit bevorzugen vor allem Spieler, die zusätzlich noch sehr viel mit MS Office arbeiten. Um sich nicht an geänderte Mausbewegungen beim Spielen gewöhnen zu müssen, behalten sie die Dpi-Zahl bei, die sie für den Office-Betrieb festgelegt haben. Diese liegt in der Regel bei 800 dpi.

TYPGERECHTE KAUFBERATUNG

Bevorzugen Sie eine niedrige Mausempfindlichkeit, sollten Sie eine Maus mit Dpi-Umschaltung wie die Logitech MX518/G5 oder die Raptor Gaming M2 und ein Pad mit Übergröße wie das Z8, P4-Mousepad oder die Razer-Stoffmatten kombinieren. Der High-Sense-Spielertyp benötigt zwingend eine Maus mit einer sehr hohen Abtastrate. Hier empfehlen wir die Razer Diamondback/Copperhead sowie die Logitech MX518. Die idealen Mausunterlagen sind flache, mit Hartplastik beschichtete Pads mit sehr geringen Start- und Reibwiderständen wie Warpad Desert 1, Druckstahl-Mousepad XL oder X 9001. Diese Pads eignen sich auch bestens beim Spielen mit einer mittleren Maussensitivität. Eine empfehlenswerte Maus für diesen Spielertyp ist die Microsoft Laser Mouse 6000 oder die Logitech MX510. (FS/AI)

Damit das klar ist!

STARTWIDERSTAND
Kraft, die aufzuwenden ist, um die Maus aus dem Ruhezustand in Bewegung zu versetzen.

REIBUNGSWIDERSTAND
Der Reibungswiderstand entsteht bei der Bewegung der Maus über die angeraute Oberfläche des Pads.

DPI
Dots per Inch: Anzahl der Druckpunkte pro Zoll. Die Dpi-Zahl gibt an, wie viele Oberflächendetails pro Zoll des Untergrunds die Maus verarbeiten kann.

MOUSEPADS	1337 Pad Shooter	Black Icemat 2nd Edition	Breathe X3	Corepad Magna	Deskpad XXXL	Druckstahl-Mousepad XL	Glide Mopad XL	Hybrid
Hersteller/Vertrieb	Sharkoon	Soft Trading (DK)	Ulti Mat	Corepad (NL)	Corepad	Druckstahl/Druckwelle-Clan	Cooltronik	Xtrac
Webseite	www.sharkoon.de	www.pc-cooling.de	www.indiweb.de	www.indiweb.de	www.corepad.de	www.druckstahl.de	www.cooltronik.de	www.xtracpads.de
Preis/Preis-Leistung	€ 15,-/Gut	€ 40,-/Befriedigend	€ 15,-/Gut	€ 30,-/Befriedigend	€ 30,-/Befriedigend	€ 39,- /(mit Druck) Gut	€ 15,-/Sehr gut	€ 30,-/Gut
AUSSTATTUNG								
Größe der Nutzflächen	355x255/ca. 84 g	300x250 mm/ca. 720 g	380x320 mm/ca. 168 g	316x255 mm/ca. 950 g	900x450/ca. 638 g	350x263 mm/ca. 1466 g	300x200/ca. 144 g	406x254 mm/ca. 230 g
Anzahl der Nutzflächen/Höhe	Eine/1,5 mm	Eine/6 mm	Eine/1,5 mm	Eine/7 mm	Eine/3 mm	Eine/2,5 mm	Eine/2 mm	Eine/4 mm
Material	Stoffoberfläche auf Schaumgummi	Glas	Stoffoberfläche auf Schaumgummi	Glas mit Gitternetz-struktur	Stoffoberfläche auf Schaumgummi	Edelstahl mit Hartplastik-beschichtung	Kunststoff-Leichtlauf-fläche auf Schaumgummi	Kunststoff-in-Stoff-Ober-fläche auf Schaumgummi
Anti-Rutsch-Beschichtung	Komplette Rückseite	Sechs Gumminoppen	Komplette Rückseite	Schaumstoff-Unterlage	Komplette Rückseite	Anti-Rutsch-Matte	Komplette Rückseite	Komplette Rückseite
EIGENSCHAFTEN								
Ergonomie (Höhe)	Sehr gut	Befriedigend	Sehr gut	Befriedigend	Sehr gut	Sehr gut	Sehr gut	Gut
Rutschfestigkeit/Abnutzung	Gut/Gering	Sehr gut/Sehr gering	Sehr gut/Gering	Sehr gut/Sehr gering	Sehr gut/Gering	Sehr gut/Sehr gering	Sehr gut/Sehr gering	Sehr gut/Sehr gering
Reinigung	Trocken	Feucht und trocken	Trocken	Feucht und trocken	Trocken	Feucht und trocken	Feucht und trocken	Feucht und trocken
Geeignet für Spielertyp	High-, Mid- u. Low-Sense	High- u. Mid-Sense	High-, Mid- u. Low-Sense	High- und Mid-Sense	High-, Mid- u. Low-Sense	High-, Mid- u. Low-Sense	High- u. Mid-Sense	High-, Mid- u. Low-Sense
LEISTUNG								
Präzision	Gut	Gut	Sehr gut	Gut	Sehr gut	Sehr gut	Gut	Sehr gut
Startwiderstand	Gering	Gering	Etwas zu stark	Etwas zu stark	Gering	Sehr gering	Sehr gering	Sehr gering
Reibwiderstand	Gering	Gering	Etwas zu stark	Etwas zu stark	Gering	Sehr gering	Sehr gering	Sehr gering
Kompatibilitätsprobleme	Keine	Mit Logitech G7	Keine	Mit Trust Predator	Keine	Keine	Keine	Mit Logitech G7
Geräuschentwicklung im Betrieb*	Ca. 0,8 Sone	Ca. 3,8 Sone	Ca. 0,7 Sone	Ca. 2,7 Sone	Ca. 0,7 Sone	Ca. 4,2 Sone	Ca. 2,5 Sone	Ca. 1,1 Sone

* gemessen mit Logitech MX1000 (168 g)

MOUSEPADS	N-2000	P3-Mousepad	P4-Mousepad	Qpad CT - Medium	Razer Mantis Speed Mat	Razer Matis Control Mat	Razer Pro Solution Pro Pad	Slick Ride
Hersteller/Vertrieb	Nuke-Z	Raptor Gaming	Raptor Gaming	Qpad	Speed-Link	Speed-Link	Speed-Link	Gamers Wear
Webseite	www.Nuke-z.de	www.raptor-gaming.com	www.raptor-gaming.com	www.indiweb.de	www.speed-link.de	www.speed-link.de	www.speed-link.de	www.gamerswear.com
Preis/Preis-Leistung	€ 20,-/Gut	€ 30,-/Befriedigend	€ 20,-/Gut	€ 30,-/Gut	€ 25,-/Gut	€ 25,-/Gut	€ 30,-/Befriedigend	€ 20,-/Gut
AUSSTATTUNG								
Größe der Nutzflächen	300x200/ca. 144 g	312x220 mm/ca. 134 g	372x270/ca. 128 g	400x310 mm/ca. 160 g	444x355 mm/ca. 330 g	444x355 mm/ca. 330 g	300x237 mm/ca. 442 g	296x238 mm/ca. 228 g
Anzahl der Nutzflächen/Höhe	Eine/4 mm	Eine/1,5 mm	Eine/2 mm	Eine/3 mm	Eine/4,3 mm	Eine/4,3 mm	Zwei/3,5 mm	Eine/2,3 mm
Material	Kunststoff-in-Stoff-Ober-fläche auf Schaumgummi	Komplett aus Hartplastik	Stoffoberfläche auf Schaumgummi	Kunststoff-in-Stoff-Ober-fläche auf Schaumgummi	Stoffoberfläche (fein-porig) auf Schaumgummi	Stoffoberfläche (grob-porig) auf Schaumgummi	Grob- u. feinkörn. Hartplastik-beschichtung auf Metall	Dünne Panzerglas-schicht auf Kunststoff
Anti-Rutsch-Beschichtung	Komplette Rückseite	Komplette Rückseite	Komplette Rückseite	Komplette Rückseite	Komplette Rückseite	Komplette Rückseite	Vier große Gumminoppen	Komplette Rückseite
EIGENSCHAFTEN								
Ergonomie (Höhe)	Gut	Sehr gut	Sehr gut	Sehr gut	Gut	Gut	Gut	Sehr gut
Rutschfestigkeit/Abnutzung	Sehr gut/Gering	Sehr gut/Sehr gering	Sehr gut/Gering	Sehr gut/Gering	Gut/Gering	Gut/Gering	Sehr gut/Sehr gering	Sehr gut/Sehr gering
Reinigung	Trocken	Feucht und trocken	Trocken	Trocken	Trocken	Trocken	Feucht und trocken	Feucht und trocken
Geeignet für Spielertyp	High- u. Mid-Sense	High- und Mid-Sense	High-, Mid- und Low-Sense	High- und Mid-Sense	High-, Mid- und Low-Sense	High-, Mid- und Low-Sense	High- und Mid-Sense	High- und Mid-Sense
LEISTUNG								
Präzision	Sehr gut	Gut	Sehr gut	Sehr gut	Sehr gut	Sehr gut	Gut	Sehr gut
Startwiderstand	Sehr gering	Gering	Sehr gering	Gering	Sehr gering	Sehr gering	Sehr gering/Gering	Gering
Reibwiderstand	Sehr gering	Gering	Sehr gering	Gering	Sehr gering	Sehr gering	Sehr gering/Gering	Gering
Kompatibilitätsprobleme	Keine	Keine	Keine	Keine	Keine	Keine	Keine	Keine
Geräuschentwicklung im Betrieb*	Ca. 1,2 Sone	Ca. 3,2 Sone	Ca. 0,7 Sone	Ca. 2,0 Sone	Ca. 0,7 Sone	Ca. 0,8 Sone	Ca. 3,8 Sone	Ca. 2,9 Sone

* gemessen mit Logitech MX1000 (168 g)

MOUSEPADS	Surface 1030 Archetype	Titan Monstermat	Ulti Mat	Vario Pad CS-Source Ed.	Warpad Desert 1	X 9001	Xurface	Z8
Hersteller/Vertrieb	Func Industries	Everglide	Ulti-Mat (FIN)	Compad	Zockershirts	Games Doctor	Sharkoon	Nuke-Z
Webseite	www.func.de	www.everglide.de	www.indiweb.de	www.com-pad.com	www.zockershirts.de	www.games-doctor.de	www.sharkoon.de	www.Nuke-z.de
Preis/Preis-Leistung	€ 30,-/Befriedigend	€ 20,-/Sehr gut	€ 35,-/Befriedigend	€ 15,-/Sehr gut	€ 10,-/Sehr gut	€ 15,-/Sehr gut	€ 10,- (Fünf Pads)/Gut	€ 25,-/Gut
AUSSTATTUNG								
Größe der Nutzflächen	286x222 mm/ca. 296 g	444x348 mm/ca. 610 g	320x250/ca. 736 g	300x234 mm/ca. 52 g	298x235 mm/ca. 52 g	350x250 mm/ca. 202 g	250x200 mm/ca. 20 g	400x310 mm/ca. 262 g
Anzahl der Nutzflächen/Höhe	Zwei/4 mm	Eine/4 mm	Eine/3,25 mm	Eine/1,5 mm	Eine/1,8 mm	Eine/2 mm	Eine/0,5 mm	Eine/4 mm
Material	Kunststoffrahmen mit Hartplastikeinlage	Stoffoberfläche auf Schaumgummi	Teflonbeschichtete Stahl-platte auf Schaumgummi	Dünne Hartplastikschicht auf Schaumgummi	Dünne Hartplastikschicht auf Schaumgummi	Dünne Hartplastik-schicht auf Kunststoff	Dünne Hartplastikschicht auf Klebefolie	Kunststoff-in-Stoff-Ober-fläche auf Schaumgummi
Anti-Rutsch-Beschichtung	Sechs Gumminoppen	Komplette Rückseite	Komplette Rückseite	Komplette Rückseite	Komplette Rückseite	Komplette Rückseite	Komplette Rückseite	Komplette Rückseite
EIGENSCHAFTEN								
Ergonomie (Höhe)	Gut	Gut	Sehr gut	Sehr gut	Sehr gut	Sehr gut	Sehr gut	Gut
Rutschfestigkeit/Abnutzung	Gut/Sehr gering	Sehr gut/Gering	Sehr gut/Sehr gering	Sehr gut/Sehr gering	Sehr gut/Sehr gering	Sehr gut/Sehr gering	Sehr gut/Mittel	Sehr gut/Gering
Reinigung	Feucht und trocken	Trocken	Feucht und trocken	Feucht und trocken	Feucht und trocken	Feucht und trocken	Feucht und trocken	Trocken
Geeignet für Spielertyp	High- und Mid-Sense	High-, Mid- u. Low-Sense	High- und Mid-Sense	High- und Mid-Sense	High- und Mid-Sense	High- und Mid-Sense	High-Sense	High-, Mid- u. Low-Sense
LEISTUNG								
Präzision	Sehr gut	Gut	Sehr gut	Gut	Gut	Gut	Gut	Sehr gut
Startwiderstand	Sehr gering/Gering	Gering	Gering	Sehr gering	Sehr gering	Sehr gering	Sehr gering	Sehr gering
Reibwiderstand	Sehr gering/Gering	Gering	Gering	Sehr gering	Sehr gering	Sehr gering	Sehr gering	Sehr gering
Kompatibilitätsprobleme	Keine	Keine	Keine	Keine	Keine	Keine	Keine	Keine
Geräuschentwicklung im Betrieb*	Ca. 2,7 (fein)/3,4 (grob) Sone	Ca. 0,6 Sone	Ca. 3,5 Sone	Ca. 1,8 Sone	Ca. 1,8 Sone	Ca. 3,5 Sone	Ca. 3,3 Sone	Ca. 1,2 Sone

* gemessen mit Logitech MX1000 (168 g)



Für Spieler immer wichtiger: Spielen und dabei ein wenig plaudern.

Gehör verschaffen!



Damit das klar ist!

USB-HEADSET
Headset mit eigener Soundkarte; der Anschluss an den Rechner erfolgt über den USB-Port.

NACKENBÜGEL
Spezielle Headset-Konstruktion: der Tragebügel verläuft über den Nacken.

5.1-HEADSET
Gerät, das über mehrere Lautsprecher verfügt und somit eine 5.1-Anlage simulieren kann.

MINI-KLINKE
Stereo-Standardschnittstelle für Audiosignale bei Computer-Soundkarten, entsprechenden Headsets und Lautsprechern.

HEADSETS mit Mini-Klinke, Geräte mit USB oder 5.1-Unterstützung: Wir haben zehn Teile getestet, damit Ihre Ohren nur das Beste kriegen!

GEMBIRD AP-880-5.1: VORGETÄUSCHTER 5.1-SOUND

Den Test eröffnet das AP-880-5.1 von Gembird. Das Gerät ist nur per USB anschließbar – die integrierte USB-Soundkarte des Headsets deaktiviert dann automatisch eine eventuell vorhandene Soundkarte. Das Headset ist als 5.1-Gerät im Handel; politisch nicht ganz korrekt, denn die USB-Soundkarte kann zwar 5.1 emulieren und somit auf dem Stereo-Headset ein bisschen Raumklang vorgaukeln, mit echtem 5.1-Sound hat das aber nichts zu tun. Zudem kann das Gerät klanglich nicht mit der Konkurrenz mithalten.

TECHSOLO CINEMATIC 5.1 HEADSET: LEICHTES NACKENBÜGEL-HEADSET

Das USB-Headset ist eine reine Stereo-Lösung, die USB-Soundkarte emuliert etwas Raumklang. Weitere Kritikpunkte: Der Mikrofonarm ist nicht biegsam und ziemlich kurz, somit lässt sich das Mikrofon nicht ordentlich ausrichten – die Sprachqualität ist aber gut. Beim Klangtest gab es durchweg befriedigende Noten.

TEAC HP-7D: BEQUEMES 5.1-SET

Jede Ohrmuschel verfügt über mehrere Lautsprecher und die USB-Soundkarte steuert diese auch getrennt an. Punkten kann das Gerät zudem durch guten Tragekomfort und bequeme Ohrmuschelpolsterungen. Einen besseren Platz in der Rangliste verpasst das Gerät aufgrund der mäßigen Sprachqualität des Mikrofons.

LOGITECH USB HEADSET 350: ÜBERTEUERTES USB-GERÄT

Der Kopfbügel ist nicht gepolstert – bei einem Gewicht von 140 Gramm führt das schnell zu schmerzhaften Druckstellen. Abzüge gibt es auch für den unflexiblen Mikrofonarm. Seltsam: Als einziges Gerät am Markt ist die Kabelführung auf der rechten Seite, das Kabel stört somit unter Umständen bei den Mausbewegungen. Beim Klangtest gab es durchschnittliche Noten: Der Tieftonbereich klingt ordentlich, im Hochtonbereich kommt das Gerät eher dünn rüber. Die Sprachqualität des Mikrofons ist gut.

HAMA HS-510: GÜNSTIGES 5.1-HEADSET MIT GUTEM KLANG

Wer zum Hama-Headset greift, bekommt ein 5.1-Headset mit durchschnittlicher Ausstattung (es fehlt eine praktische Kabelfernbedienung). Das Gerät schließen Sie über vier Mini-Klinken-Stecker an eine entsprechende 5.1-Soundkarte an. Abzüge gab es für die Ohrmuschelbeschichtung: Die dünne Membran ist anfällig für Beschädigungen. Durchweg gute Ergebnisse gab es beim Klangtest: Der Raumklang ist ordentlich, alle Tonbereiche sind sauber dargestellt.

EDIMENSIONAL AUDIOFX: HEADSET MIT SPIELEREIEN

Der Anschluss des AudioFX erfolgt per Mini-Klinke an eine 5.1-Soundkarte. Es besitzt zusätzlich einen USB-Anschluss, der allerdings nur als Stromversorgung für den starken Vibrationsbass und die seitlichen LEDs benötigt wird. Der Tragekomfort ist gut, Bügel und Ohrmuscheln sind bequem gepolstert. Beim Klangtest gab es vor allem Punkte im Tieftonbereich: Der verstärkte Bass klingt sehr gut und wird vor allem Spielern, die es gern „krachen" lassen, viel Spaß bereiten. Die Sprachqualität des Mikrofons ist ebenfalls gut.

CREATIVE HS-300: GÜNSTIG & GUT

Das HS-300 ist mit 15 Euro ein Schnäppchen. Das Gerät besitzt einen biegsamen Mikrofonarm und eine Kabelfernbedienung. Mit 60 Gramm ist das Nackenbügel-Headset ein echtes Leichtgewicht. In Verbindung mit den gut gepolsterten Ohrmuscheln ergibt das einen hohen Tragekomfort – auch wenn man das Gerät länger trägt. Die Klangqualität des Headsets ist durchweg gut, die Sprachqualität hervorragend.

SHARKOON GAMER HEADSET GHS1: SPARTIPP

Das Sharkoon-Headset ist mit 20 Euro ebenfalls sehr günstig. Das Headset ist gut gepolstert und bequem. Das große Plus: Der Klang ist hervorragend, das Headset kann problemlos mit den deutlich teureren Geräten mithalten – klarer Preis-Leistungs-Sieger.

PLANTRONICS .AUDIO 350: NEUES DESIGN

Nach etlichen Jahren präsentiert Plantronics endlich ein Design-Update für seine Computer-Headset-Serie. Die Ohrmuscheln sind jetzt quadratisch, bei der Beschichtung setzt Plantronics ab sofort auf Kunstleder. Der Tragekomfort des neuen .Audio 350 ist erstklassig: Das Headset ist leicht, Kopfbügel und Ohrmuscheln sind gut gepolstert, das verwendete Material ist hochwertig und angenehm zu tragen. Im Gegensatz zum Design hat sich bei der Technik wenig geändert: Das Headset klingt genau wie die Vorgängerserie, die Qualität der Soundwiedergabe und der Sprachaufnahme ist durchweg gut bis sehr gut.

SPEED-LINK MEDUSA 5.1 PROGAMER: TESTSIEGER

Zum Lieferumfang gehören eine LAN-Tasche und ein Netzteil. Das Anschlusskabel ist verschwenderische vier Meter lang, der hochwertige Mikrofonarm ist biegsam und kann bei Bedarf demontiert werden. Bestnoten auch bei den Eigenschaften: Die weiche Plüschpolsterung, die gute Gewichtsverteilung und der angenehme Anpressdruck sorgen für hohen Tragekomfort. Unseren Klangtest meisterte das Headset problemlos: Der 5.1-Raumklang ist hervorragend, alle Tonbereiche sind sauber und kraftvoll dargestellt. Das Medusa lieferte den besten Sound aller Testteilnehmer.

Kay Beinroth/Ahmet Iscitürk

HEADSETS

HEADSETS	Medusa 5.1 Progamer	.Audio 350	Gamer Headset GHS1	HS-300	AudioFX
Produktname	Medusa 5.1 Progamer	.Audio 350	Gamer Headset GHS1	HS-300	AudioFX
Hersteller	Speed-Link (www.speedlink.de)	Plantronics (www.plantronics.de)	Sharkoon (www.sharkoon.de)	Creative (de.europe.creative.com)	Edimensional (www.gameware.at)
Preis	Ca. € 80,-	Ca. € 45,-	Ca. € 20,-	Ca. € 15,-	Ca. € 50,-
Preis-Leistungs-Verhältnis	Befriedigend	Gut	Sehr gut	Sehr gut	Gut
AUSSTATTUNG	1,50	2,00	1,90	2,10	1,90
Soundunterstützung	5.1	Stereo	Stereo	Stereo	Stereo
Anschluss	Mini-Klinke, USB (nur Stromversorgung)	Mini-Klinke	Mini-Klinke	Mini-Klinke	Mini-Klinke, USB (nur Stromversorgung)
Kabellänge	400 cm	290 cm	250 cm	250 cm	280 cm
Mikrofonbefestigung	Biegsamer Mikrofonarm (modular)	Biegsamer Mikrofonarm	Biegsamer Mikrofonarm	Biegsamer Mikrofonarm	Biegsamer Mikrofonarm
Extras	LAN-Tasche, USB-Netzteil	-	-	-	LEDs, Vibrationsverstärker
Kabelfernbedienung	Lautstärke für alle Kanäle, Hauptschalter	Lautstärke, Mikrofon-Schalter	Lautstärke, Mikrofon-Schalter	Lautstärke, Mikrofon-Schalter	Lautstärke, Vibrationsstärke
EIGENSCHAFTEN	1,35	1,30	1,90	1,60	1,90
Gewicht	360 Gramm	160 Gramm	200 Gramm	60 Gramm	280 Gramm
Tragekomfort	Sehr gut	Gut bis sehr gut	Gut	Gut	Gut bis sehr gut
Verarbeitung	Sehr gut	Sehr gut	Gut	Gut	Gut
Ohrmuschelbeschichtung	Sehr gut (weicher Plüsch)	Gut bis sehr gut (weiche Gummierung)	Befriedigend (dünner Stoff)	Gut (Schaumstoff-Polster)	Befriedigend (dünne Membran)
Kabelführung	Einseitig, links	Einseitig, links	Einseitig, links	Einseitig, links	Einseitig, links
Bügelform	Klassischer Kopfbügel	Klassischer Kopfbügel	Klassischer Kopfbügel	Nackenbügel	Klassischer Kopfbügel
LEISTUNG	1,70	1,80	1,80	1,90	1,90
Hörtest Hochtonbereich	Gut bis sehr gut	Gut	Gut bis sehr gut	Gut	Gut
Hörtest Tieftonbereich	Gut bis sehr gut	Gut bis sehr gut	Gut bis sehr gut	Gut	Gut bis sehr gut
5.1-Qualität	Gut bis sehr gut	-	-	-	-
Sprachqualität	Gut	Gut bis sehr gut	Gut	Gut bis sehr gut	Gut
FAZIT	+ Sehr guter Klang + Guter 5.1-Sound + Sehr bequem GESAMT 1,59	+ Guter Klang + Sehr bequem + Günstig GESAMT 1,74	+ Sehr guter Klang + Günstig – Beschichtung GESAMT 1,84	+ Sehr leicht + Gute Sprachqualität + Sehr günstig GESAMT 1,88	+ Bequem + Guter Klang + Gute Sprachqualität GESAMT 1,90

HEADSETS

HEADSETS	HS-510	USB Headset 350	HP-7D	Cinematic 5.1 Headset	AP-880-5.1
Produktname	HS-510	USB Headset 350	HP-7D	Cinematic 5.1 Headset	AP-880-5.1
Hersteller	Hama (www.hama.de)	Logitech (www.logitech.de)	Teac (www.teac.de)	Techsolo (www.techsolo.de)	Gembird (www.gembird.com)
Preis	Ca. € 30,-	Ca. € 55,-	Ca. € 45,-	Ca. € 40,-	Ca. € 25,-
Preis-Leistungs-Verhältnis	Gut bis sehr gut	Befriedigend bis gut	Gut	Gut	Gut
AUSSTATTUNG	2,20	2,10	2,00	2,10	2,00
Soundunterstützung	5.1	Stereo	5.1	5.1 (emuliert)	5.1 (emuliert)
Anschluss	Mini-Klinke	USB	USB	USB	USB
Kabellänge	210 cm	230 cm	200 cm	250 cm	250 cm
Mikrofonbefestigung	Biegsamer Mikrofonarm	Fester Mikrofonarm	Biegsamer Mikrofonarm (modular)	Fester Mikrofonarm	Biegsamer Mikrofonarm
Extras	-	Eigene USB-Soundkarte	Eigene USB-Soundkarte	Eigene USB-Soundkarte	Eigene USB-Soundkarte
Kabelfernbedienung	-	Lautstärke, Mikrofon-Schalter	Lautstärke, Mikrofon-Schalter	Lautstärke, Mikrofon-Schalter	Lautstärke, Mikrofon-Schalter
EIGENSCHAFTEN	2,30	2,10	1,50	2,00	2,10
Gewicht	310 Gramm	140 Gramm	310 Gramm	58 Gramm	220 Gramm
Tragekomfort	Befriedigend	Befriedigend	Gut bis sehr gut	Befriedigend	Befriedigend
Verarbeitung	Gut	Gut	Gut	Gut	Gut
Ohrmuschelbeschichtung	Befriedigend (dünne Membran)	Befriedigend (harte Gummierung)	Sehr gut (weicher Plüsch)	Befriedigend (dünner Schaumstoff)	Befriedigend (dünne Membran)
Kabelführung	Einseitig, links	Einseitig, rechts	Einseitig, links	Einseitig, links	Einseitig, links
Bügelform	Klassischer Kopfbügel	Klassischer Kopfbügel	Klassischer Kopfbügel	Nackenbügel	Klassischer Kopfbügel
LEISTUNG	2,00	2,10	2,50	2,50	3,00
Hörtest Hochtonbereich	Gut	Befriedigend bis gut	Befriedigend bis gut	Befriedigend bis gut	Befriedigend bis gut
Hörtest Tieftonbereich	Gut	Gut	Gut	Befriedigend bis gut	Befriedigend bis gut
5.1-Qualität	Gut	-	Gut	Befriedigend	Befriedigend
Sprachqualität	Gut	Gut bis sehr gut	Befriedigend	Gut	Befriedigend
FAZIT	+ Ordentlicher Klang + Guter 5.1-Sound + Günstig GESAMT 2,10	+ Gute Sprachqualität – Sehr unbequem – Klang GESAMT 2,10	+ Guter 5.1-Sound + Guter Tragekomfort – Mäßiges Mikro GESAMT 2,20	– Schwacher Klang – Unbequem – Schwacher 5.1-Sound GESAMT 2,32	+ Günstig – Schwacher 5.1-Sound – Sprachqualität GESAMT 2,62

SEITENSPRUNG

Du sollst die Miss achten!

>>Paralympics: Siegerin beim einarmigen Schießen.<<

Gesucht und gefunden: Zehn COUNTER-STRIKE-Spielerinnen, die auch noch gut aussehen.

Das wünschen sich wohl viele Computerspieler: eine Freundin, die gern zockt und dabei mit ihrem Aussehen auch noch die Wohnung verschönert. Wir haben solche seltenen, dekorativen Exemplare gesucht und gefunden! Auf den folgenden Seiten stellen wir die zehn hübschesten *Counter-Strike-* und *Counter-Strike Source-*Spielerinnen vor. Okay, Sie werden höchstwahrscheinlich nie mit einer dieser Damen zusammen sein oder sie gar berühren dürfen. Weil wir aber so unsagbar nett zu unseren Lesern sind und diesen Artikel veröffentlichen, können Sie die Frauen immerhin anschauen! Na gut, außer Sie sind blind. Wie unsere Top Ten der Glückseligkeit entstand? Wir hatten auf www.pcaction.de, www.zockerweibchen.de und diversen *Counter-Strike-*Seiten verkündet, dass wir die „Miss *Counter-Strike* 2006" suchen. Daraufhin erhielten wir dutzende von Bewerbungen, die unseren Vorgaben entsprachen (Foto, volljährig, und so weiter). Die Redakteure der PC ACTION fungierten als Jury und verteilten Schulnoten. Der Durchschnitt ergab die Platzierung (wie Sie sehen werden, enthält unsere Top Ten zwei Acht- und drei Viertplatzierte mit identischem Notendurchschnitt). Natürlich wäre es uns lieber gewesen, wir hätten die Teilnehmerinnen persönlich kennen gelernt, weil Fotos ja oft täuschen. Unsere Pfleger meinten aber, eine solche Gegenüberstellung könne unsere Therapie gefährden.

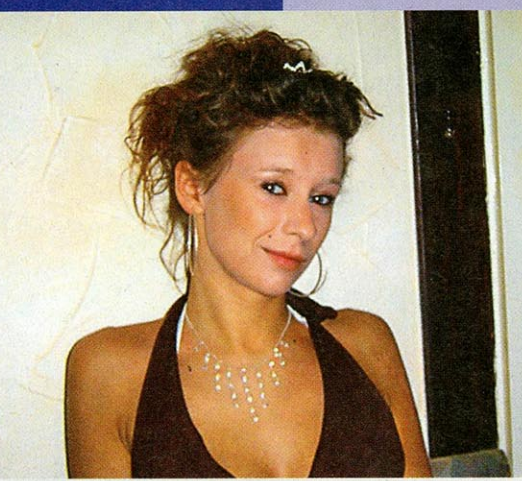
MISS-STÄNDE?

In einigen Foren regte sich wegen der Wahl zwischenzeitlich ein gewisser Unmut. Man könne doch nicht einfach nach optischen Gesichtspunkten entscheiden, hieß es unter anderem, schließlich sei auch wichtig, wie viel eine Frau von *Counter-Strike* verstehe! Dem entgegnen wir nur: Es war uns völlig schnuppe, ob ein Mädel bereits den Titel der Dorfmeisterin in 32351 Möse trug oder erst seit zwei Wochen weiß, wie sie eine Maus bedienen muss. Deshalb war es nämlich eine Miss-Wahl, ne? Ferner sei allen Damen, Alice Schwarzer und auch anderen Männern gesagt, die sich für die Emanzipation der Frau einsetzen: Ja, wir sind nur nach Fotos und damit Äußerlichkeiten gegangen! Uns war schnurz, ob eine der Kandidatinnen im Kopf die achte Wurzel aus 4.373 ziehen kann oder einfach ein total lieber Mensch ist. Deshalb war es nämlich eine Miss-Wahl! Und ja, wir waren oberflächlich und vielleicht sogar chauvinistisch, weil wir einzig nach der auf Fotos zur Schau gestellten Optik gingen. Allen Feministinnen und Feministen müssen wir zudem noch reindrücken, dass unsere Redakteure vor der Notenvergabe vier Wochen lang Sexverbot hatten, damit sie sich aufs Wesentliche konzentrieren konnten. Verklagen Sie uns doch!

Harald Fränkel

PLATZ 10

NOTENDURCHSCHNITT: 2,83



NAME:	Carolina Hoenig
BERUF:	Kauffrau im Groß- und Außenhandel
ALTER:	18 Jahre
NICK:	Carolina187
E-MAIL:	CurlySue670@web.de
HOMEPAGE:	http://makaveli2006.2page.de
LIEBLINGSGENRE:	–
LIEBLINGSSPIELE AUSSER COUNTER-STRIKE:	–
SEIT WANN ICH SPIELE:	Seit gut zwei Jahren.



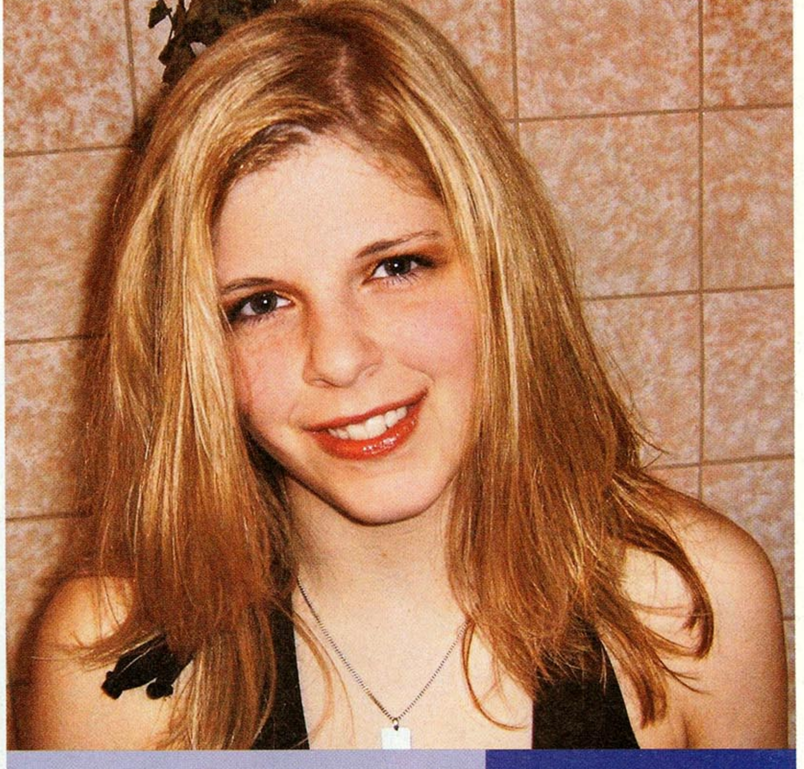
STATEMENT ZUM THEMA COUNTER-STRIKE:
Spielen ist mein Hobby und ich zocke auch häufig nach Feierabend, um einfach ein wenig abzuspannen. Dazu gekommen bin ich durch meinen Freund, der ebenfalls gerne mal 'ne Runde *Counter-Strike Source* spielt. Am Anfang unserer Beziehung störte es mich teilweise sehr, wenn er vor dem PC saß und gedaddelt hat, bis ich eines Tages anfing, zu spielen. Anfangs war es ziemlich langweilig, weil ich jede Runde sofort starb, aber mit der Zeit bin ich besser und besser geworden und nun kann ich es meiner Meinung nach auch mit den männlichen Gesannten aus dem World Wide Web aufnehmen.

PLATZ 8

NOTEN-DURCH-SCHNITT: 2,66

NAME:	Christina Ullmann
BERUF:	Schülerin
ALTER:	18 Jahre
NICK:	Blutelfe
E-MAIL:	ullmannchristina@lycos.de; blutrausch999@hotmail.com
HOMEPAGE:	www.sfto.de; www.esl-europe.net/de/player/698561
LIEBLINGSGENRE:	–
LIEBLINGSSPIELE AUSSER COUNTER-STRIKE:	Ich zocke nur *CS 1.6*
SEIT WANN ICH SPIELE:	1999

STATEMENT ZUM THEMA COUNTER-STRIKE:
Counter-Strike ist ein Ego-Shooter-Spiel, in dem es um Teamplay geht. Genau das macht es interessant. Mit einem eingespielten Team kann man viel erreichen. Die Behauptungen, *Counter-Strike* würde aggressiv und Jugendliche zu Amokläufern machen, sind völliger Quatsch. In diesem Spiel geht es um Teamplay, Skill, und Spielverständnis!



NOTENDURCHSCHNITT: 2,66

PLATZ 8

NAME:	Melanie Zenzes
BERUF:	Einzelhandelskauffrau
ALTER:	22 Jahre
NICK:	[*Sammy*]
E-MAIL:	Melly22121983@aol.com
HOMEPAGE:	www.team-aos.de
LIEBLINGSGENRE:	–
LIEBLINGSSPIELE AUSSER COUNTER-STRIKE:	–
SEIT WANN ICH SPIELE:	*Counter-Strike Source* seit rund Monaten im Clan.

STATEMENT ZUM THEMA COUNTER-STRIKE:
Hm ... angefangen hat das Ganze vor zwei Jahren, als ich meinen Ex kennen lernte. Der saß ständig vorm PC und hat *Counter-Strike 1.6* gezockt. Tja, und damit er nicht mehr davor sitzen konnte, hab' ich mich hingesetzt und gezockt. Das ging circa fünf Monate. Januar 2006 bin ich wieder mal durch einen sehr guten Freund auf die Idee gekommen, mir einfach *Counter-Strike Source* zu kaufen. Tja, und nu' bin ich auch aktiv in einen Clan. Bin zwar nicht so gut, aber „Übung macht den Meister" *g*. Wenn ich abends von der Arbeit komme, bin ich oft voll genervt und dann wird erst mal *Counter Strike Source* mit den Jungs gezockt.

PLATZ 7



NOTENDURCHSCHNITT: 2,61

NAME: Anna Hollinger
BERUF: Schülerin (Gymnasium)
ALTER: 18 Jahre
NICK: K!tty
E-MAIL: _camel_@web.de
HOMEPAGE: www.esl-europe.net/de/player/917972; www.rushed.de/index.php?module=profile&lockID=155637
LIEBLINGSGENRE: Trance, Dance, Hip Hop, Alternative
LIEBLINGSSPIELE AUSSER COUNTER-STRIKE: *Doom 3, Guild Wars, Diablo 2*
SEIT WANN ICH SPIELE: Seit 2002
STATEMENT ZUM THEMA COUNTER-STRIKE:
Ich spiele das Spiel, weil es mir Spaß macht. Als Frau hat man es manchmal schwer, sich zu etablieren, aber wenn man hart bleibt und nicht aufgibt, kann man es mit viel Training weit bringen! :)

PLATZ 4

NOTENDURCHSCHNITT: 2,50



NAME: Kristin Leukefeld
BERUF: Bürokauffrau
ALTER: 19 Jahre
NICK: bambi
E-MAIL: bla_blubb@hotmail.com
HOMEPAGE: www.zorn-clan.com
LIEBLINGSGENRE: Ego-Shooter
LIEBLINGSSPIELE AUSSER COUNTER-STRIKE: *Age of Empires 3, Warcraft 3*
SEIT WANN ICH SPIELE: Circa vier Jahre
STATEMENT ZUM THEMA COUNTER-STRIKE:
Ich bin nach über vier Jahren *Counter-Strike*-Spielen noch nicht gewalttätig geworden und das wird sich auch nie ändern :). Ist das nicht was? ^^

PLATZ 4

NOTEN-DURCHSCHNITT: 2,50



NAME: Anke Schöneboom
BERUF: Studentin
ALTER: 20 Jahre
NICK: Leela
E-MAIL: Mottepe@gmx.de
HOMEPAGE: www.leelaslife.de; www.leelaslife.de/rebellious.girls
LIEBLINGSGENRE: Shooter
LIEBLINGSSPIELE AUSSER COUNTER-STRIKE: Höchstens mal *Die Sims* oder *Pharao*, *Counter-Strike* ist einfach das Beste.
SEIT WANN ICH SPIELE: *Counter-Strike* spiele ich seit 2002.
STATEMENT ZUM THEMA COUNTER-STRIKE:
Klasse Spiel, erfordert gute Planung und Teamfähigkeit.



PLATZ 4

NOTEN-DURCH-SCHNITT: **2,50**

NAME: Aida Ramic
BERUF: Informationstechnische Assistentin
ALTER: 18 Jahre
NICK: Lehnitz.Speedlink; Possy_D
E-MAIL: possydeluxe87@lycos.de
HOMEPAGE: www.esl-europe.net/de/cs/2on2/eas/player/1206467
LIEBLINGSGENRE: Ego-Shooter
LIEBLINGSSPIELE AUSSER COUNTER-STRIKE: *Warcraft 3, Need for Speed Underground 2, Quake 4*
SEIT WANN ICH SPIELE: Seit ich einen Commodore 64 bekommen habe, so 1995 ;-)
STATEMENT ZUM THEMA COUNTER-STRIKE:
GAMING IS BELIEVING, entweder man kann's oder man lässt es, man liebt es ... oder hasst es ! ; D

NOTENDURCHSCHNITT: **2,16**

PLATZ 3



NAME: Julia Dutreux
BERUF: Selbstständig
ALTER: 22 Jahre
NICK: aLeXa
E-MAIL: alexa@jd83.com
HOMEPAGE: www.jd83.com
LIEBLINGSGENRE: Ego-Shooter
LIEBLINGSSPIELE AUSSER COUNTER-STRIKE: Indiziertes Spiel
SEIT WANN ICH SPIELE: Seit es *Counter-Strike* gibt (sieben Jahre?); [Die erste Beta erschien am 19. Juni 1999, wenn wir mal klugscheißen dürfen/Anm. der Red.]
STATEMENT ZUM THEMA COUNTER-STRIKE: *Counter-Strike* ist eines der bekanntesten Online-Spiele und einer der beliebtesten Ego-Shooter. Auch immer mehr weibliche Spieler finden Gefallen an diesem Spiel, was die Female-Szene immer größer werden lässt und eine feste Grenze zwischen Male- und Female-E-Sport setzt. In Deutschland ist dieses Spiel wie in vielen anderen Ländern weit vertreten, in China zum Beispiel kann man seinen Lebensunterhalt ohne Probleme von einem solchen Spiel finanzieren. Soweit sind wir in unserem Land (zum Glück) bisher noch nicht, denn meiner Meinung nach sollten Computerspiele ein Hobby bleiben.



NOTEN-DURCH-SCHNITT: **2,00**

PLATZ 2

NAME: Julia Herder
BERUF: Zahnarzthelferin
ALTER: 20 Jahre
NICK: Laggygirl
E-MAIL: girly39@hotmail.com
HOMEPAGE: www.freepler.de/rotesblut
LIEBLINGSGENRE: Rollenspiele, Strategiespiele, Adventures
LIEBLINGSSPIELE AUSSER COUNTER-STRIKE: *Battlefield 2, Doom 3*
SEIT WANN ICH SPIELE: Seit einem Jahr jeden Tag ^^
STATEMENT ZUM THEMA COUNTER-STRIKE:
Counter-Strike ist das beste Spiel, das jemals erschienen ist!



PLATZ 1

NOTEN-DURCHSCHNITT: **1,83**

NAME:	Hannah Schwind
BERUF:	Schülerin Gymnasium MSS 12
ALTER:	18 Jahre
NICK:	Queen
E-MAIL:	hannah.schwind@gmx.de
HOMEPAGE:	http://cn-eu.net
LIEBLINGSGENRE:	–
LIEBLINGSSPIELE AUSSER COUNTER-STRIKE:	–
SEIT WANN ICH SPIELE:	2000

STATEMENT ZUM THEMA COUNTER-STRIKE:

Meiner Meinung nach ist *Counter-Strike* schon lange keine „Männerdomäne" mehr. Die generelle Szene hat sich in vielen Köpfen als gewaltverbreitend eingeprägt und viele sehen in den Spielern potenzielle Amokläufer. Dem ist mit Sicherheit nicht so. Die meisten im Fernsehen gezeigten Reportagen verbreiteten ein noch negativeres Bild als das Spiel und seine Spieler es bereits innehaben, was ich sehr schade finde. Bisher hat es niemand geschafft, das Spiel öffentlich darzustellen wie es ist: Es geht nicht um die Tötung imaginärer Menschen in Form von Spielfiguren, es geht vielmehr um den Wettkampf und die Taktik, die Ausführung verschiedener Spielzüge. Bei Schach schlagen Pferde Bauern oder Läufer, jedoch würde niemals jemand von einem gewaltverherrlichenden Spiel reden, sondern vom „königlichen" Spiel des Denkens. In *Counter-Strike* werden nicht einfach sinnlos irgendwelche Menschen virtuell abgeknallt, vielleicht wird das irgendwann einmal auch Nicht-Spielern bewusst.





Prima „Ballerina"

Unsere Siegerin Hannah Schwind ist nicht nur hübsch, sondern kennt sich mit *Counter-Strike* auch wirklich erstklassig aus.

Um gleich klarzustellen, was Sie sowieso als Einziges wissen wollen, verehrte Leser: Nein, Hannah ist keine Singlefrau, sie hat seit zwei Jahren einen Freund. Und nein, die Gymnasiastin spielt nicht mit dem Gedanken, sich demnächst von ihm zu trennen – ja, wir haben extra gefragt! Blöd, denn damit entgeht Ihnen eine potenzielle Lebensabschnittsgefährtin, die stolze 1,78 Meter groß ist (bitte verschonen Sie uns trotzdem mit Selbstmorddrohungen, ziehen Sie es einfach durch, ohne zu nerven, vielen Dank!). Mit ihrem Freund Harry teilt sie eines ihrer liebsten Hobbys. Das dreht sich rund ums Thema Auto-Tuning. „Mein Freund hat einen getunten A3 und dadurch kriegt man halt bisschen was davon mit und hängt mal davor, dahinter, drunter oder sonst wo", erzählt sie und lacht – dabei haben wir gar nicht nach ihrem Sexualleben gefragt, weil uns das ja einen Dreck angeht! Doch Scherz beiseite, als weitere Leidenschaften nennt sie Weggehen und ihren neuen Polo. Als wir Hannah anriefen, um ihr mitzuteilen, dass sie „Miss *Counter-Strike*" geworden sei, tat sie zunächst etwas, was Frauen fast nie tun: Sie schwieg für ein paar Sekundenbruchteile. Die sympathische 18-Jährige aus einem kleinen Ort in der Eifel (zwischen Köln und Trier) war eben völlig überrascht, wie sie zugab. Wir hätten es mit Hannah als „Miss *Counter-Strike*" nicht besser treffen können, denn sie hat auch beim Zocken was drauf (zugegeben, das war keine Voraussetzung): Mit dem internationalen Clan China Numen, den die Rheinland-Pfälzerin zuletzt als Co-Chefin mit anführte, spielte sie beispielsweise in der 1. Division der Sisters-United-Liga. Weil das Team derzeit inaktiv ist, sucht die junge Dame übrigens momentan nach einem neuen „Zuhause". Wer Hannah diesbezüglich kontaktieren oder ihr zu ihrem Miss-Titel gratulieren möchte, kann das unter der im Steckbrief genannten E-Mail-Adresse tun. Blöde Anmachen schenken Sie sich lieber, sie betreibt nämlich Kickboxen. Wir plädieren übrigens dafür, dass „Frau *Counter-Strike*" mindestens eines der fünf Spiele verschenkt, die sie als Preis von uns erhielt – an ihre Freundin Jessica! Denn die brachte die 18-Jährige erst dazu, sich an der Wahl zu beteiligen. Hannah hat indessen *uns* weich geklopft, ein paar Grüße zu übermitteln und weil wir (wie am Anfang erwähnt) unsagbar nett sind, tun wir das: Hannah grüßt ihren Freund Harry, den sie über alles liebt, Jessica aka Jezz, Robert, Tim, Denise aka Alisha und alle anderen Zockerkollegen und Freunde. Halleluja.

Harald Fränkel

Gelb regiert die Welt?

Was eine Ikea-Kundenberaterin draufhat – wir haben es getestet.

Ich muss zugeben, dass ich nie verstanden habe, warum so viele Menschen *Counter-Strike* spielen. Vielleicht, hab' ich mir anlässlich dieses Sonderheftes gesagt, frag' ich mal meine Freunde, was daran so toll sein soll. Nachdem ich festgestellt hatte, dass ich keine habe, suchte ich nach einem Ersatz und wurde unter www.ikea.de fündig. „Brauchst du Hilfe?" stand dort und „Frag doch einfach Anna!" Ein Ratgeber für alle Lebenslagen? Wenn das nicht viel versprechend ist! Also hab' ich ein bisschen mit Anna dem Chatbot geplaudert.

Ich: Kannst du mir sagen, was an *Counter-Strike* so toll sein soll?

Anna: Ich bin hier, um dir bei Fragen rund um Ikea zur Seite zu stehen.

Ich: Oh. Ach so. Also: Gibt's bei Ikea so tolle Kisten wie in *Counter-Strike*?

Anna: Hier findest du eine Übersicht über unsere Pappschachteln.
(Anna zeigt eine Seite mit Kommoden, Mülleimern und anderem Kram an)

Ich: Pappschachteln? Bist du doof? Kisten!

Anna: Allen Anforderungen kann ich eben nicht entsprechen. Aber ich lerne jeden Tag noch eine Menge dazu – versprochen.

Ich: Meine Fresse ...

Anna: Hin und wieder passiert es, dass ich etwas nicht verstehe, und jetzt gerade ist das der Fall. Dennoch, deine Eingabe wird in meine Weiterentwicklung einfließen.

Ich: Wie willst du denn lernen? Du bist eine Frau, du hast kein Gehirn!

Anna: Alle meine Synapsen sind voll funktionsfähig. Bitte stelle mir deine eigentliche Frage!

Ich: Kann ich wenigstens Waffen bei euch kaufen?

Anna: Das können wir leider nicht anbieten. Wir haben ein breites Sortiment, aber es gibt bei Ikea nicht alles zu kaufen.

Ich: Na toll. Dann geh' ich halt wieder.

Anna: Tschüß! Ich freue mich, wenn du dich mal wieder meldest.

Ich: Rutsch mir doch den Buckel runter!

Anna: Gerne, hast du vielleicht eine Frage zu den Produkten von Ikea oder auch zum Unternehmen selbst?

Ich: Aaaaaaaaahhhhhhhhh!

Ich wünsche Ihnen noch ein schönes Leben

Ihr Harald Fränkel



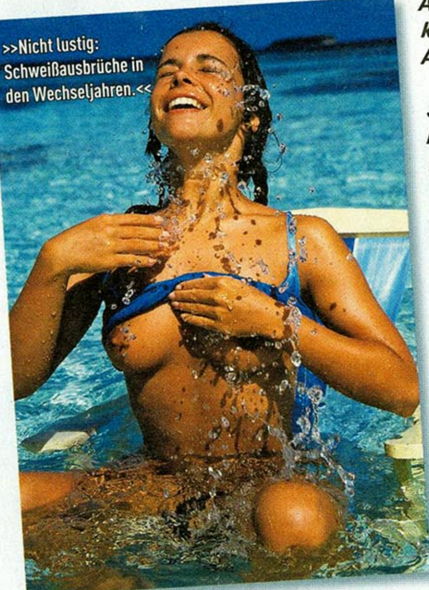
Montage: Silke Engler

Leserbriefe

ECHTE SCHÖNHEIT

Hi Harald, immer wenn ich durch die Karte de_dust laufe, bekomme ich vor Schönheit 'nen Ständer wie bei Gina Wild. Kannst du mir erklären, woran das liegt?

JÜRGEN ZINNER, PER E-MAIL



>>Nicht lustig: Schweißausbrüche in den Wechseljahren.<<

Du bist halt schon deutlich älter als die meisten anderen *Counter-Strike*-Spieler und mit elf hin und wieder eine Erektion zu kriegen, ist ganz normal.

NERD-GEFLÜSTER

[...] Ich mag Counter-Strike, spiel es ja schon seit Beta 5.1. Meine „Runs" sind aber sehr durchwachsen. Von der One-man-show mit Headshots und 40:2-Stand bis zu „Irgendwie verfehl ich alles und -2:10" kommt alles mal vor. Letzteres passiert des Öfteren, wenn ich mein PCA/WWCL-Teamkiller-Shirt trage, frag mich nicht warum. Aber wenn wir schon beim Thema Counter-Strike sind, hätte ich ein kleines Erlebnis von einer 300-Mann-LAN zu berichten. Ich möchte den Namen der LAN nicht erwähnen, um keine Rufschädigung zu bewirken. Ich saß in der Reihe der Linuxfraktion, uns gegenüber ein Fünf-Mann-CS-Team. Es war Freitagnacht gegen 23 Uhr. Alles, was aus der gegenüberliegenden Richtung kam, war folgender „Dialog":

Spieler 1: „Boah, Alter, hast du den Headi gesehen? LOOOOOOL, Alter, der Luck0r, Alter ... Mann, Alter war das heftig, Alter, LOOOOOOL!"

Spieler 2 nebenan: „LOL, Alter, ja, ROFL, Alter, krass, Alter, der Luck0r, Alter!"

Spieler 3: „ROFL, Mann, ich hatte halt Luck, Alter, wie der um die Ecke gebashort hat, Alter, ich hab den voll geheadit, Alter!"

Dieser „Dialog" führte sich ca. 30 Minuten fort. Selbst mehrmalige Bitten, dass unsere Gegenüber doch mal den Kopf einschalten sollten, bevor sie miteinander kommunizieren, ergaben keine Besserung. Erst als leere Bierflaschen flogen, hielten sie die Klappe. [...]

CHRISTIAN ZAMORA, PER E-MAIL

Ey krass, Alda. Jetzt wissen wir endlich, welche Vollb00ns uns mit Flaschen beworfen haben. Alda, wenn wir dich catch0rn, wirst mal derbe weggebash0rt, du N4p!

WETTERBERICHT

Die globale Klimaänderung macht auch im CS-Universum nicht halt. Das ständige Gewitter auf Aztec beunruhigt viele Klimawissenschafter, es folgen nun groß angelegte Studien, die nichts Gutes verheißen. Jeder Spieler kennt das, wenn er Aztec joint: schlechtes Wetter. Es donnert, gewittert und regnet ohne Unterbrechung. Solche sichere Zeichen des Klimawandels kann keiner wegdiskutieren: Die Menge an Niederschlag ist um ein Vielfaches höher als irgendwo anders auf der Welt. [...] Terror „TRiFfNiX" dazu: „Es reicht so langsam! Ständig dieser Regen! Man startet die Runde und ist schon 30

Sekunden später bis auf die Knochen nass. Wieso kann ich mir keinen Regenschirm kaufen? Oder wenigstens eine Regenjacke?" [...] Einige Spieler begrüßen diese Entwicklung jedoch sogar. [...] Terror „[CL]Ev3r" sieht neue Möglichkeiten bei der Bombenlegung: „Wenn der Wasserspiegel weit genug steigt, kann man vielleicht sogar zum Bombenplatz tauchen. Das wäre schon 'ne tolle Taktik, allerdings sollte man dann auch zum Rundenanfang eine Taucherausrüstung kaufen können. Am besten natürlich eine Harpune mit 120 Schuss die Minute dazu!" Aufgrund der kommenden Gefahr wird natürlich auch nach den Ursachen geforscht. Bei vielen Wissenschaftlern ist es vor allem die Ölplattform auf as_oilrig, welche mit ihrem Ausstoß schädlicher Klimagase als Hauptverursacher gilt. Gerüchten zur Folge soll gerade deswegen diese Map im neuen Mappool nicht mehr aufgetaucht sein. [...]

OLIVER SCHIRMER, KÖLN

Und demnächst fängst du an, Bier zu verkaufen, weil du den Regenwald auf cs_militia retten möchtest. Ne, is' klar Oliver, mach du mal schön deine Psychotherapie weiter!

PROTESTSCHREIBEN 1

Was müssen meine Augen da erblicken? Auf Seite 36 in der aktuellen PCA? Einen Bericht über Counter-Strike 2 – ja, eigentlich nichts Schlimmes. Aber was schreibt ihr da unter der Überschrift „Was muss unbedingt rein?"? [...] Zielen über Kimme und Korn, um die Ecke lehnen, vielleicht auch noch hinlegen oder was? Dieses Spiel ist heilig! Das Einzige, was man daran „verbessern" darf ist die Grafik. [...] Nehmen wir z.B. das Zielsystem von CS. Im Grunde ist es ganz simpel, damit zu treffen, aber gerade deswegen muss man wirklich lange trainieren, um das Aimen zu perfektionieren. CS und CSS sind keine Spiele, die man mal eben in der Mittagspause zockt! Da muss man mehr als 100, 200 Sunden zocken, um richtig gut zu werden. Ich bin auch von CS auf CSS umgestiegen, doch noch mehr Veränderungen müssen wirklich nicht sein! [...] Man sah am letzten Update, was dabei herauskommt, wenn alles schnell, schnell gemacht wird! Bei Nuke konnte man auf einmal in Kisten hineinkriechen und sich darin verstecken. So was darf einfach nicht vorkommen, weil es scheiße ist, wenn man angelaufen kommt und bekommt von einer vermeintlich friedlichen Kiste 'nen Hedda. Also hier die Bitte an Valve: Das nächste CS soll genauso werden wie die Vorgänger und ohne nervende Neuheiten wie Kimme-und-Korn-Zielsystem! Wir lieben unser CS eben so wie es ist! [...]

FLORIAN SUESS, PER E-MAIL

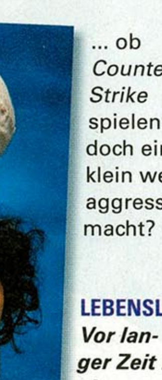
Allein 100 bis 200 Stunden, um gut zu werden ... hach, manchmal beneiden wir Menschen mit Lernbehinderung, die haben einfach viel länger Spaß an einem Spiel.



ICH SEH NIX!

Hi Harald, kann es sein, dass trotz vieler Vorkehrungen wie Punkbuster etc. immer noch Cheater auf den Servern rumlaufen? Wenn ich mal ein Spiel joine, krieg ich meist gleich 'nen Headshot verpasst! Dabei hab ich meinen Gegner nicht mal richtig gesehen! [...]

LUKAS HENRICH, PER E-MAIL



>>Frauen: zu blöd zum Trinken.<<

Lass es doch endlich, Lukas, Stevie Wonder zockt ja auch kein *Counter-Strike*.

LAAANGWEILIG

Hi Harald! Counter-Strike ist ein komisches Spiel. Da kloppen sich die Terroristen mit der Antiterror-Einheit und andersrum. Und um was? Um Geiseln oder Bomben! Wozu? Ich frage mich schon lange, wie solch ein Spiel so lange fesseln kann. In WoW erlebt man wenigstens noch jeden Tag was anderes, aber in CS? Immer cs_assault oder wie sie alle heißen. Laaaaaangweilig!

KARSTEN LEVRINGHAUSEN, PER E-MAIL

Stimmt, Karsten, ständig auf Ratten, Schweine und Weißder-Geier einprügeln ist natürlich wesentlich origineller

PROTESTSCHREIBEN 2

Kimme und Korn in Counter-Strike 2 – seid ihr eigentlich total hirntot? (PCA 6/06, S. 36) Allein schon für die dumme Frage „Zielen über Kimme und Korn ist doch fast überall Standard. Warum also nicht auch in Counter-Strike?" sollte der Autor ein paar in die Fresse bekommen. Manchmal fragt man sich echt ...

PETER NIESNER, PER E-MAIL

... ob *Counter-Strike* spielen nicht doch ein klein wenig aggressiv macht?

LEBENSLAUF

Vor langer Zeit in einer weit entfernten Wohnung in Österreich ... ich installierte das erste Spiel auf meinem ersten PC. Durch Empfehlungen meiner Freunde und Verwandten wurde mir eines besonders ans Herz gelegt. Es war Counter-Strike. Dann erstellte ich einen Charakter, der die Counter-Strike-Welt so richtig aufmischen sollte. Ich taufte ihn „TORO" (Stier) und war sehr stolz auf seine ersten Schritte und Stürze (meist durch „bleihaltige" Luft). Nach kurzer Zeit begann er sogar zu sprechen und seine ersten Worte waren: „Drecks-Cheater!", „Du Lamer!" und „Du Noob!" Dann kamen die ersten Kombinationen: „Du dreckiger Cheater-Noob!" Ja, ja ich war sehr stolz auf den Kleinen. Habe ihn verwöhnt mit tollen Skins, coolen „Configs", selbst erstellten Maps und dem „HLSS"-Soundtool. Dann waren wir so weit, einem „Clan" beizutreten. Ich musste feststellen, dass die Kindergärten Internetanschlüsse haben dürfen ... im „Clan" hatten wir Fünf- bis Neunjährige. Durch deren Vokabular konnte ich das Alter gut schätzen, weil ich einen Sohn im gleichen Alter habe. Mein „TORO" und ich spielten dann ohne „Clan" weiter. Das Interesse an „CS" nahm ab und ich fand heraus, dass Counter-Strike eine Modifikation des Spieles Half-Life ist. Ich begann die Suche nach weiteren „Mods" und wurde fündig ... „TORO" und ich betraten Neuland! [...] Zusammen erlebten wir viele tolle Stunden, Tage, Wochen, Monate, ja sogar Jahre. Aber die Zeit ist vorbei ... und so schön wie damals wird es auch nicht mit der „Source Engine". Aber manchmal kommt er wieder, der „TORO", und wir machen uns ein tolles Wochenende.

MICHAEL MARKL, WIEN

Ruf besser bei der Telefonseelsorge an, wenn du deine Lebensgeschichte erzählen magst, die Leute dort tun wenigstens so, als sei sie interessant.

SÜSSE MAUS?

Ich hab mal eine Frage. Ich bin leidenschaftlicher Counter-Strike-1.6-Zocker. Aber wenn ich während des Spiels zu meinem Desktop wechsle, um z.B. in ICQ mit einem Freund zu chatten und danach wieder in Counter-Strike gehe, ist der Bildschirm verschoben und ich kann nichts mit meiner Maus anstellen. [...] Wissen Sie, woran das liegen kann? [...]

TINO REICHL, LEIPZIG

Wir vermuten, dass deine Maus einfach nicht gern bläst, während du zockst. Den Bildschirm verschiebt sie vielleicht beim Putzen. Beides ist inakzeptabel. Verlass sie.

>>Im Sommer gern gesehen: Spiegeleier auf dem Körper brutzeln.<<



»Das ist ein schöne Frau und PC ACTION-Sprüche sind lustig.«

»Ist stolz auf seine Armbinde: Oli Zei.«

Abc-Schütze

Dank unseres COUNTER-STRIKE-Kompendiums lassen Sie sich nie wieder ein X für ein U vormachen!

A

AK 47
Im thüringischen Erfurt nicht gern gesehene Buchstabenkombination fürs Autonummernschild. Auf den weiteren Plätzen der „Geht gar nicht"-Liste: EF-MP 5, EF-P 228, EF-FN 57, EF-P 90, EF-SG 552, EF-SG 550 und EF-M 249.

B

Blend-Granate
Counter-Strike-Spielerinnen, die mit einem Nickname wie Scharf3Nymphomanin19 oder HeidiKlum den Eindruck erwecken, eine volle Granate zu sein, in Wahrheit aber aussehen wie ein Streuselkuchen, Pottwal oder stark behaarter Mann (oder eine Kombination aus allem). [→ vgl. HE-Granate; Rauch-Granate]

Bots
Vom Rechner gesteuerte Gegner für einsame Menschen, die sich im Restaurant aus Verzweiflung sogar selbst in die Jacke helfen, weil sie keine Freunde oder Bekannten haben.

Bunny-Hopping
Trampolin-Springen der Frauen.

C

Camper
1. Andere Bezeichnung für Urlauber aus den Niederlanden, die auf unseren Autobahnen mit 50 Kilometern pro Stunde links parken und die wir nur dulden, weil es in deren heimischen Coffee-Shops für uns so guten ... äh, Kaffee gibt.
2. Abfällig für Typen, die nahezu bewegungslos und lange an bestimmten Stellen auf potenzielle Opfer lauern, Finanzbeamte also.

Cheater
Ehrenbezeichnung für herausragende *Counter-Strike*-Spieler. Cheater werden besonders von Anfängern, Frauen, Motorik-Legasthenikern und anderen Nichtskönnern förmlich wie Popstars gefeiert: Mit der Eingabe von „Cheater!" oder liebevollen Neckereien („Du Drecksau!!! 111") ins Chatfenster drücken die weniger versierten Zocker aus, dass sie die Treffsicherheit ihrer Idole fast für unglaublich halten.

D
DM
Eine veraltete Bezeichnung für Deathmatch, denn DM heißt seit dem 1.1.2002 natürlich Euro.

Desert Eagle
Pistole, benannt nach dem außerordentlich gefährlichen israelischen Desert Eagle (Wüsten-Igel).

Duckjump
Suizidmethode von Enten in der Jagdsaison.

E
Electronic Sports League (ESL)
Vereinigung, deren überwiegend fettleibige Mitglieder so tun, als sei *Counter-Strike* ein Sport. Dabei geht's in Wahrheit ähnlich sportiv zu wie beim Schach-, Kegel- oder Streckverband.

F
Frag
Imperativ von „fragen".

Frauen
Menschenähnliche, bedingt intelligente Lebensformen, die der typische *Counter-Strike*-Spieler nur aus Biologiebüchern kennt. [→ vgl. vögeln; XXS]

Friendly Fire
Einer Dame ohne Aufforderung Feuer geben.

G
Gooseman
Übersetzt „Gänsemann"; wenig bekannter Provinz-Superheld mit bürgerlichem Namen Minh Le. Der wird zu Gooseman, als er eines Tages von einer H5N1-verseuchten Pfeifgans gebissen wird und plötzlich übernatürliche Kräfte entwickelt.

H
HE-Granate
Sexbombe aus dem Landkreis Helmstedt. [→ vgl. Blend-Granate; Rauch-Granate]

I
Ingram Mac
Burger mit Fleisch von depressiven Rindern.

J
Joinen
Während des Spielens verbotene Sachen rauchen. [→ vgl. Rauch-Granate]

K
Kaufscript
3,20 Meter langer Zettel, den Frauen uns Männern für Aldi mitgeben, damit wir fürs gemütliche Familienwochenende nicht wieder nur den Playboy, ein Sixpack Bier, vierlagiges Klopapier und einen Fußball kaufen.

L
Lag
Besonders von Anfängern, Frauen, Motorik-Legasthenikern und anderen Nichtskönnern angeführte Ausrede, wenn sie mal wieder kein Land sehen. Meistens tippen sie „Lag!!!" in den Chat ein, sobald sie abgeschossen wurden. Damit geben sie vor, eine schlechte Internetverbindung zu haben. Glauben Sie den Schweinepriestern kein Wort!

M
Mousespeed
Eine synthetische Droge für Nagetiere.

N
Nachtsichtgerät
Gerät, um die Nacht besser zu sehen, was ja schwierig ist, weil sie sich grundsätzlich im Dunklen aufhält.

O
Opa
Counter-Strike-Spieler, die älter sind als 16.

P
Ping
Der aus China stammende Adoptivbruder von Pong.

Q
Quellcode
Fachbegriff für den Aggregatszustand der Ausscheidungen bei Durchfall.

R
Rauch-Granate
Sehr gut aussehende Kifferin. [→ vgl. Blend-Granate; HE-Granate; joinen]

S
Sewers
Abwasserkanäle. Warum die langweiligen unterirdischen Gänge in elf von zehn Ego-Shootern vorkommen, weiß keine Sau.

Skin
Helgoländisches Wort für Toilette (kein Scheiß!).

T
Teamkiller
Bezeichnung für Zocker, deren IQ auf dem Niveau einer Meeresuntiefe liegt. Aus diesem Grund stehen Teamkiller [→ vgl. Ups!] auf der allgemeinen Beliebtheits-Rangliste von *Counter-Strike*-Spielern noch vor Atomkrieg und Aids und nur knapp hinter Karl Moik auf Platz 2.

U
Ups!
Ein *Counter-Strike*-Fachbegriff, der Überraschung ausdrückt. Besonders häufig verwendet wird er von Teamkillern [→ vgl. Teamkiller].

V
Vögeln
Können *Counter-Strike*-Spieler alle super. Na ja, wenigstens in der Theorie, weil sie bei jeder LAN-Party gewisse geripppte Filmchen tauschen. [In der Praxis: vgl. → Frauen; → XXS]. PS: Wir geben zu, dass wir dieses Wort nur ins Abc aufgenommen haben, weil uns nix anderes mit „V" einfiel.

W
Waffen
Werkzeuge oder Maschinen, mit denen man töten kann. Weil es derer in *Counter-Strike* viele gibt und man virtuell lernt, Menschen umzubringen, gilt es zu Recht auch als „Killer-Spiel" oder „Tötungssimulation". Potenzielle Mörder bekommen unter anderem beigebracht, dass sie Waffen am besten an sich raffen, indem sie einfach darüberlaufen und nach der Tat ein Messer in die Hand nehmen sollten, weil sie dann schneller wegrennen können. Wir heißen derlei praktische Tipps natürlich auch keinesfalls gut!

X
XXS
Durchschnittliche Penisgröße eines *Counter-Strike*-Spielers. [→ vgl. Frauen; vögeln]

Y
Y-Chromosom
Menschen, denen dieser Gen-Träger fehlt, sind bedauernswert. Vor allem beim *Counter-Strike*-Spielen, Einparken und Verstehen der Fußball-Abseitsregel.

Z
Zehn
Durchschnittsalter der Spieler, die sich auf Public Servern herumtreiben.

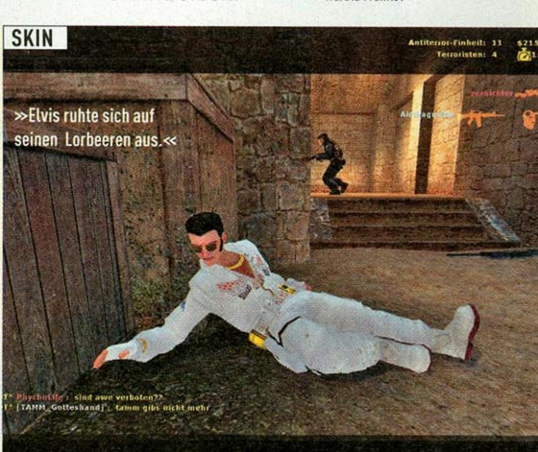
Harald Fränkel



INGRAM MAC
»Neulich in der Spielzeugabteilung eines irakischen Kaufhauses.«



NACHTSICHTGERÄT
»Der Nachfolger von *CS 1.6*: dasselbe in Grün.«


SKIN
»Elvis ruhte sich auf seinen Lorbeeren aus.«

Die dümmsten Counter-Strike Spieler der Welt!

 PLATZ 1 Harold Frankle	 PLATZ 2 Joe Akeem Hassan	 PLATZ 3 Achim Istsietürkisch	 PLATZ 4 Schorsch Lukasch	 PLATZ 5 Marc Brehmerhaven
ZUR PERSON				
Geboren 1968 in Hoboken/New Jersey, das genau neben Hadoken/Streetfighter liegt. Wurde von Schweinen aufgezogen. **5,5**	Wurde 1981 Mitglied der Nation of Islam. Absolvierte eine dreijährige Zuhälter-Ausbildung und verdingt sich als Hinterhof-Pimp. **3,3**	1944 in Stalingrad geboren. Trägt gern String-Tangas und zur Abholzung des Regenwaldes bei. Motto: „Keiner geht noch rein". **6,5**	1968 in Warschau geboren, dann nach Tagesschau umgezogen. Wohnt mittlerweile in Modenschau und führt ein U-Boot-Fachgeschäft. **1,2**	Kommt aus Leipzig. Flüchtete 1992 über die Grenze nach Westdeutschland. Fand dann heraus, dass die Mauer bereits 1989 fiel. **2,2**
WARUM?				
Gründer der Liga „Ku Klacks LAN". Nicht zugelassen sind Solariumgebräunte und politisch Schwarze. Hat nie eine Schule besucht. **83,5**	Zitat: „Rushen in Counter-Strike? Keine Ahnung, ob es da einen Russen gibt. Außerdem sollen Sie nicht Englisch mit mir reden!" **17,5**	Zockt *Counter-Strike* nur mit Lenkrad. Wundert sich trotzdem, dass er immer verliert und beschimpft Gegner dann als Cheater. **87,5**	Spielt eigentlich kein *Counter-Strike*, sondern erfindet *CS*-Produkte. Zum Beispiel die *Counter*-Streichwurst mit Massengeschmack oder *CS*-Gas. **46**	Droht gegnerischen *CS*-Spielern immer damit, deren Stasi-Akten zu veröffentlichen und Erich Honecker zu reanimieren. **25,5**
KARRIERE-MEILENSTEINE				
Hat mal ein halb aufgefressenes Sandwich auf der Straße gefunden und beantwortet Leserbriefe für irgendein Schundblatt. **23,4**	Führt die selbstgegründete Liga „SACK" (Super Attacke Counter Klöten) an. Hat noch nie einen Computer benutzt. **5,2**	Hat sich 1978 selbst die Schuhe zugebunden. Danach nie mehr, weil er zu fett wurde. Erster Mensch, der durch die Nase essen kann. **66,6**	War Zeuge Jehovas. Jehova Müller fuhr nämlich beim Einparken einen Mülleimer um. Schorsch Lukasch sagte vor Gericht aus. **12**	Wurde vor der Wende als „Verdienter Sachsen-Striker des Volkes" geehrt. Trank mit sechs Jahren eine West-Cola und wurde verhaftet. **15,5**
ERGEBNIS				
19,6	**11,1**	**8,5**	**4,6**	**3,6**

FORMEL: (Zur Person x Warum?) : Karriere-Meilensteine = Ergebnis

Schleichwerbung ist schön!



Diese Parodie auf eine bekannte, gesundheitsschädliche Zigarettenmarke ist schon alt.

Patrick Dehen, in *CS*-Kreisen auch als ACPS-Clan-Mitglied Turrican bekannt, hat zu viel Zeit. Genau wie wir! Im Gegensatz zu uns schlägt er die freien Stunden nicht mit Sexfilmen tot, sondern ist künstlerisch tätig. Besonders gefallen uns seine *Counter-Strike*-Motive, die bekannte Werbeanzeigen parodieren. Gerüchten zu Folge wünschen sich neun von zehn *Counter-Strike*rn eine Umsetzung der Camper-Überraschung. Infos unter: www.pat-design.net.

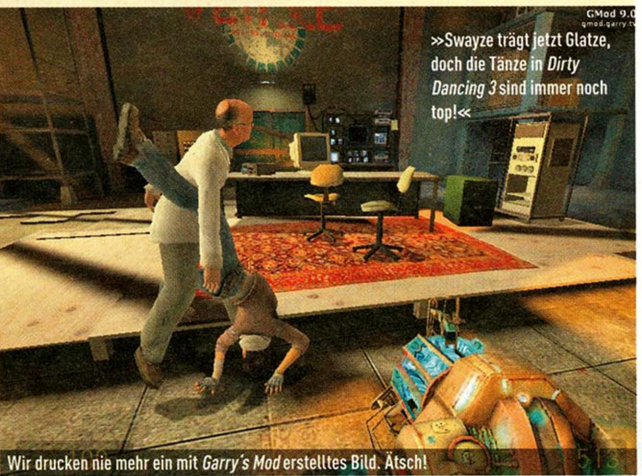
»Hmm, wäre ja eigentlich ein tolles Motiv für eine Hodentätowierung!«



PC ACTION warnt: Wer zu viel Schokolade futtert, sieht irgendwann aus wie wir.

Garry's Mod ruhe in Frieden!

Jeden Monat schicken uns ungefähr hundert total einfallsreiche Leser Screenshots, die sie mit dem virtuellen Physik-Spielplatz *Garry's Mod* erstellt haben. Klar, dass auf jedem der Bilder die scharfe Alyx auf irgendweine Art und Weise geschändet wird. Wir nehmen dieses Sonderheft zum Anlass und sagen: So, das war es jetzt! Unser Leser Michael Schumi (was für ein Name!) hat die Ehre, der letzte Einsender eines solchen Bildes zu sein. Glückwunsch, Alter!



Wir drucken nie mehr ein mit *Garry's Mod* erstelltes Bild. Ätsch!

Epilog



Ciszewski: Hesse, benutzen Sie Ihre Vorstellungskraft! Meine rechte Hand ist eine Desert-Eagle!!

Hesse: Cischeatowski, jetzt benutzen Sie mal Ihre Vorstellungskraft. Ich habe meine AWP mit einer Jeans getarnt.

VERGESSEN SIE BITTE NIEMALS: COUNTER-STRIKE IST MEHR ALS NUR EIN SPIEL!


KRASS.
MEHR. ACTION.
BESORGT'S EUCH!
PC ACTION
DVD XXL 8 GByte
UNZENSIERT: AB-16-DVD!
7/2006, JUNI €4,99
2 VOLLVERSIONEN
ROLLENSPIEL & STRATEGIE IM GENIALEN GENRE-MIX!
SPELLFORCE: THE ORDER OF DAWN
PC-ACTION-WERTUNG: 90 %
TRANSPORT GIGANT
TOP-DEMOS AUF DVD
GHOST RECON, DARKSTAR ONE, TITAN QUEST, FIFA WM 06 U. V. M.
EXTRAS AUF DVD
ÜBER 1,1 GBYTE MAPS & MODS!
OBLIVION
MOD-SPECIAL OBLIVION:
BATTLEFIELD 2: TOP-KARTEN-PAKET:
BATTLEFIELD 2
ANGESPIELT: BALLERN, SONST NICHTS. PREISET DEN SHOOTER-GOTT!
UT 2007
DER MESSE-STAR: WARUM DIESES SPIEL DEINE RELIGION WIRD. KLASSISCH, EDEL UND GENIAL.
DAS VOLLE PROGRAMM:
GETESTET:
• GHOST RECON: ADVANCED WARFIGHTER
• DARKSTAR ONE • GUILD WARS FACTIONS
• HEROES OF MIGHT & MAGIC 5 • TRUE CRIME 2
• RISE OF LEGENDS • FIFA WM 06 U. V. M.
ENTHÜLLT:
• HAZE • RESERVOIR DOGS
• STAR TREK: LEGACY
• THE WITCHER • AION
• DEAD ISLAND • CRYSIS
• INDIANA JONES 2007 U. V. M.
SIE WOLLTEN ALLES. SIE BEKOMMEN NOCH VIEL MEHR. MEHR ACTION-GAMES. MEHR UND LÄNGERE SPIELBERICHTE. MEHR SPIELERFORUM. MEHR KRASSE SPRÜCHE. MEHR PC ACTION GIBT'S JETZT AM KIOSK.
JETZT NEU MIT NOCH MEHR ACTION FÜR NUR €4,99
NOCH MEHR KRASSE ACTION GIBT'S UNTER WWW.PCACTION.DE/AEKTSCHNMAEN